

【連載】

066 シーラカンス風間の美録 船和のロボットアニメ  
092 僕たちの好きなアニメの戦争 第5回

## CONTENTS



長城イラスト 藤下春樹  
・制作・サンライズ

004

### 機動戦士ガンダムビルドダイバースRe:RISE

動き出した未来へのアプローチ

【インタビュー】

プロデューサー 関本拓也

008

### 機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ ウルズハント

目指すはアニメ + ゲームの新たな姿

【インタビュー】

SUNRISE BEYOND 小川正和 バンダイナムコエンターテインメント 藤原剛



012

### 劇場版 ガンダム Gのレコンギスタ I

行け! コア・ファイター

劇場版のGは再出発のG!

【インタビュー】

サンライズプロデューサー 小形尚弘



016

## モビルスーツ40

ガンダムシリーズにおける、モビルスーツの意義と現在

【インタビュー】

BANDAI SPIRITSホビー事業部 岸山博文 狩野義弘

046

復活の

【特別企画】

### むねよし妄想壁画

富野由悠季の世界展 に行ってきましたのでまんがでレポートします! の巻

【特集】

### ガールズ&パンツァー最終章 第2話

【インタビュー&解説】

3D監督 柳野啓一郎

058

世界に誇る日本のホールメーカーが本気でハロを作った!?

株式会社ミカサ 直撃レポート!

【TVシリーズクワイマックス劇場公開記念特集】

### 新幹線変形ロボ シンカリオン

【インタビュー】

総監督 池添隆博 監督 板井寛樹

068

### ロボットアニメと中国

【インタビュー】

大河原邦男 / 河森正治

【放送30周年記念】

### 魔動王グランゾート

080



世界編成定

梅娘は、第2次有志連合戦から2年後の世界を舞台にしている。カンパラバトル・ネクスオンライン（GBN）も大規模にアップデートされ、感覚をフィードバックした、より臨場感のあるプレイが楽しめる仕掛けとバージョンアップしている。今回はフォーエスにおける仲間との楽しさ、というよりも、情熱に活動しているダイバーたちの関係の変化が主軸というところで、キャラクターたちの個性やカンパラはバラバラである。彼らがどのように結びついていくのか、描かれるドラマに期待したい。












●公式サイト  
<http://www.kanagawa-ken.go.jp>  
 経済・サウンズ

胡氏之寶 / 胡氏之寶

<http://www.gundam-build.com>  
 ガンダムビルドダイバーズ  
 創作者：矢野、河合隆之



異なる  
個性をもった  
キャラクター、  
ガンブラたち



アースリィカンタム

キングダムが、  
キングの形意。基本性格の向上に主  
眼が置かれ、チームライバルとシル  
ドというオーソドックスな武器と戦術  
を練っている。



マースフォーカントム

キングもた形。近鉄橋脚戦仕様で、スラッシュブレイドを基本として多目的な近鉄武器を装備。また各武器を合体させ、巨大剣として使用も可能。



## ウィートルーカンドム

「……ナースアーマーが、  
ドングリした形態。試験の大半が火  
う雪試験型。ホバー走行も、  
一戦では優れ、機動力を失

現在製作中の2つのガンダムシリーズでは、アプリと配信という、これまでとは違う試みかなされている。新たな時代の到来を告げる2作品のプロデューサーにお話を伺い、作品の成り立ちをお聞きした。



初心者

### バルヴィース

GBN初心者。尊敬する兄のすすめでGBNを始めるのはが。パーティメンバーやフォース総成といったオンラインゲームの楽しさを求めている。理詰めで戦うことが苦手で、バトルでは常に後方に陣取り逃げ回っている。



### ヴァルキランダー

バルヴィースがビルトしたガンブラ。ドラゴンのような個性的なランダムモードで、ガンブラらしからぬ存在感を示す。  
(デザイン 奇島慎也)

目標はヒーロー

### カザミ

様々なパーティを走り歩きながら、ヒーローを目指す。親子老のダイバー。動画共有サービスG-Tubeの有名配信ダイバー。キャプテン・ジオンに憧れている。実は遠慮がちなが、持ち前の気さくでGBNを楽しんでいる。



### ガンダムジャスティスナイト

カザミが作り出した、インフィニティジャスティスガンダムをベースとしたガンブラ。正義の戦士がコンセプトで、フォルムも西洋の騎士がモチーフ。試戦に際してもコソコソとランサーを中核として、ベース機体とはイメージが違っている。  
(デザイン 大河内裕紀)

ソロプレイヤー

### メイ

ソロプレイを得意とし、GBNを楽しむ女性ダイバー。興味があるのはガンブラのみので、日中GBN内でバトル相手を探している。理詰めで戦うことが苦手で、バトルでは常に後方に陣取り逃げ回っている。



### ウォトムホット

「ガンダム」のウォトムをベースとしたメイのガンブラ。夏服のウォトムより小柄で、一部ディテールも異なる。真面目なMSだが格闘戦、射撃戦どちらにも対応できる機体の、機体デザイン 海老川義典

水先案内人

### フレディ

このト編を頼るマスター。水先案内人。とても冷静な性格で、早、あきらめ強。



### ゼーオンガンダム

ゼーオンをベースに、キャプテン・ジオンがゼーオンガンダムにしたガンブラ。マント状に配置されたクラスターレーザーはランダムモードでも使用が可能。メインウェポンのシオン・クワッドはGBNのあらゆるマナー違反を正す必殺の剣。  
(デザイン 形態一平)



### ガンダムゼルトザーム

ガンダムMk IIIをベースにカスタマイズされたガンブラ。左右非対称デザインで、巨大な足輪は明らかにバランスを欠いている。カスタムルールを度外視し、実戦外戦のカスタムが施された機体ゆえに、その能力は未知数。  
(デザイン 飯島敏之)



傭兵フレイ

### ヒロト ノカ ヒロト

海軍の艦に乗り、艦の船医。ビルダーとしてもダイバーとしても、頭脳は上級クラス。GBNのダイバー界を異にする。だがフォースに所属することなく、ある理由で傭兵フレイを続けている。



動き出した

# 未来へのア

# 『ビルドダイバーズ』らしさと向き合うこと

カンダムビルドダイバーズRe:RISE  
プロデューサー

岡本拓也インタビュー



## 異なるアプローチで 新たな方向性を見出す

「カンダムビルドダイバーズRe:RISE」は、どのように企画を進められたのでしょうか？

岡本 このお話を頂いた際に、基本は前作「ガンダムビルドダイバーズ」を継承した作品にしたいというオーダーがあったので、私としては「ビルドダイバーズってなんだろう」と考えることからスタートしました。そもそも「ビルド」シリーズは「作」で戦うことが基本的なコンセプトです。そこに「ダイバーズ」の特徴を加えると、まず「ガンバトロウ」ネクススオンライン（GBN）というオンラインゲーム上でのガンバトロウバトルであるということ、そして好きな容姿で楽しむことができていう点が重要であり、「そこは継承

する」というのが基本線です。その上で「アスアルファ」として何が加えられるか？」ということがポイントでした。

純粋に「ビルドダイバーズ」のシリーズ作品ということで企画はスタートしたんですね。

岡本 そうですね。ただ前作の続編を作ったことだし、というオーダーではありませんでした。あくまで「ビルドダイバーズ」を冠した作品にしたいということですね。僕自身、実はこのシリーズには「ガンダムビルドフアーズ」ストライ、アイランド「フアーズ」の前までは制作に関わったことがありませんでした。ただ、同じ会社の作品ですから、よく放送は見えていました。そこで元々作品に関わり続けていたスタッフから話を聞いた上で、現在の形に落ち着いています。

プロデューサーとしては、どんなことを意識されましたか？

岡本 「ビルド」シリーズとしては今回で4作目になります。マーチャンダイジング主体であり、長期シリーズになったことで、新鮮さが薄れつつある雰囲気を感じていました。「どうすれば新鮮な気持ちで作品に向かっているのか」ということはかなり重要で、そこで本作は、これまでと少し違うアプローチで臨もうという意識がありました。

実際にどんなアプローチになったのでしょうか？

岡本 前作「ビルドダイバーズ」はシリーズの系譜を受け継いで、明るく楽しいパラエディ感を強調し、エントリユーザーを意識した方向性でした。それを経て、本作では「もう少しキャラクターにフォーカスしたドラマを描きたい」という意識が強くなっていたんですね。そこで、これまでのビルドシリーズに比べて、よりドラマ性の高い作品を目指してスタートさせました。

ただ「視野を広げる」という点は、今回も継承しています。特に「ガンダム」は歴史を重ねている作品ですから、「どこから入ればいいのかからない」と思われる方も多いと思います。その中で「ビルド」シリーズが担ってきた役割は、今回も変えずに行きたいですね。

ドラマ性を重視した部分が、今回のキャラクター設定のポイントなのでしょうか？

岡本 今回は主人公を含めて、流れ者の集まりという感じですね。ヒロ

カザミ、メイ、バルヴィーズがメインキャラクターになります。4人の関係性を紡ぐ話为主軸になります。バラバラのキャラクターたちが、どんな関係を作っていくかという点は見どころです。特に今までの「ビルド」シリーズは、最初からみんな仲がよかったので、そういうところから物語を変えてみたい、という意図がありました。

——主人公のヒロにも上級生という印象ですね。

岡本 そうですね。コアガンダムとプラネノシステムを作るくらいです。それから、優れたガンバテクニクを持ち主です。また、これまでの「ビルド」シリーズの主人公たちは中学生ですが、彼の年齢は高校生に設定しています。

これまでも同じ年齢感で「大きなドラマを背負わせる」という形でもよかったので、そちらと物語がどうしても重なるように感じています。単純にシリアスや重い話を描きたいわけではありませんから、ドラマを描き下げるためには、今回の年齢感を選びました。

「ビルド」シリーズは視野を広げる役割は持ちつつも、従来の「ガンダム」ファーストも見つめてほしいですね。楽しさはありますか？

岡本 そうですね。ある種ダブルターゲットのような感覚はあります。対象を絞りたいし難しはありますが、それはある程度せざるを得ないものかなと……。そこも楽しみながあるんじゃないか」というのが本音です。

「ビルド」シリーズも4作目となり、

ファンの気持ちも裏切らないように、と考える一方で、良い意味で裏切りたいとも考えています。

## 1ステップとして

——今回は主役メカである、アリスリガンダムとそのシステム周りも、新しい取り組みに感じさせます。

岡本 ガンブラに関してはBAND AI SPIRITSさんと色々相談しながら、作品としてモデルとしても、新しい遊びの提案ができないかなと。これまではガンブラを完成させる、ということからゴールでしたが、今回はそこからさらに「遊んでもらう」「愛着が湧く」という提案をしていきたい、という点がコンセプトです。

ガンブラを作るハードルは、やはり結構高いもので、好きな方はそこそそフルスクラッチでガンブラやキャラクターを再現されるかもしれません。実際はそんなに作るだけというケースも多いと思います。そこでまずカスタムを体験するきっかけとして「遊ぶ」で雰囲気を作ろうという意図で、どのような形で落とし込んで行くかは、綿田（機設）監督とデザイナーの海老川（案）さんと話し合

いまして、現在の形に落ち着きました。最初のフワは、それこそ海老川さんが打ち合わせ中に描いて提案してくださったものだったんです。

——ベースはRX-78ガンダムですが、あくまでもガンダムを象徴するイメージという印象ですね。

岡本 そうですね。RX-78ガン

ムがベースといいつも、「RX-78のガンブラの普せ替えを考えたよ」といいう事でなく、「そこは運算から生まれたものか」「どういう組み換えができるか」「どんな遊び方があるのか」というコンセプトを先に考え、最終的にRX-78をベースアイデアにしたという感じですが、今回は主人公のデザインは海老川さんが担当しました。

**岡本** これは私の個人的な印象ですが、デザインとして非常に腕力のある方で、かつ監督や作品印象の演出の意図を汲んでいく印象がありました。それに加え、デザインの引き出しの多さと、ガンブラに造詣が深いところも大きいです。僕自身はこれまでガッツリと組ませていた、こととはなかったのですが、改めて海老川さんの立ち位置を考えたときに、こういった作品をお任せできる方はなかなかいないと。なかなか代わりの人はいないという印象がありますね。

**岡本** そうですね。これだけ長く担当していただけていますが、常に「なにか違うアプローチでモノを作りたい」という感覚を持っていたいていいるのは、非常に頼もしいですね。登場するガンブラの選定については、どのように進めているのでしょうか？

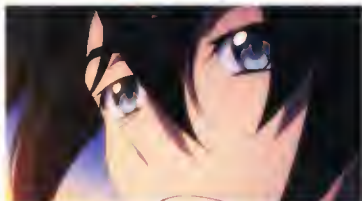
**岡本** 基本はBANDAI SPIRITSさんの希望ラインナップと調整しつつ、キャラクターを軸に機体を選んでいきます。特に作品の雰囲気も、今回はより自由に選んでいる感じがあります。基本的にMSはキャラクターとセリフとを考えてお



り、そこが指針になります。今回登場するキャラクターたちはみんな向いている方向が違うので、ガンブラも特徴的ですね。みんな同じような機体になつてしまつたら、ドラマティックに合いませんから、面白いチョイスになっていると思います。

「前作のMS描写として「18メートルサイズで描く」ということも大きなコンセプトでしたが、それも継承されていますか？

**岡本** はい、自分で作ったガンブラをスキャンして、実際のMSサイズで戦うという点は継承しています。また2年後ということで、そこからもうちょっと踏み込んだ形で描かれていますね。特にGBNのゲームシステム自体も進化して、感覚をつ



イドバクする」という機能も追加されているので、劇中の描写や物語にも反映されています。

**配信という新機軸から見えてくるもの**

今回はYouTubeでの配信が主眼とした事にも驚きました。

**岡本** まず現在は、若年層がロボットのそれにはれる機会が減つていて、配信という方法を選択しましたが、それによって作品を見てもらえる機会が増えれば……と思つています。ただ、初めての形なので、戦々恐々としているのも本音ですね。自分自身も世界的にTVの影響力は大きく、やはりそのスケール感を感じ



ますから、たしかに我々も世界的に「大丈夫だろうか？」と思う部分はありますね。

**岡本** YouTubeでガンダムチャンネルをオープンしたこともあって、ある種のチャレンジです。とはいえ、現在の視聴スタイルを考えると、配信がスタンダードになりつつありますから、僕が感覚的に選んでいるのかもしれないですね。

そもそも作品は配信用として作っているのでしょうか？

**岡本** ええ、作品作りには影響はしていません。もし配信や視聴スタイルを意識するのであれば、例えば10分ぐらいに区切った映像や、更新回数のスパンを短くするという、色々な

な施策が考えられると思います。もちろん、そういった状況もいざれ対応できるとは思いますが、先ほど申し上げたように、今回はドラマ性を強めているので、呪が短くするとポイントが薄まってしまう危険性も考慮しました。

なので、まずは通常通り作品優先で考えて、TVシリーズと同じく叩いていきます。

「ダイバーズ」のスタイルがどのような形で発展を遂げていくのか、色々な意味で注目したいです。

**岡本** そうですね。特にガンブラでもデータでも、作つたものには敬意を払わなければならない、という気持ちは意識していたんです。実際に手で作つたものに比べて、どうしてもデータが軽視されがちで風潮がある気がして、でもデータであつても、完全に自動でできるわけではありせんし、そこには同じように思っています。がある程度、その気持ちがあると思つてます。その気持があるかばかりですが、この感覚は忘れないようにしたい、と思つています。

シリーズとしても、ターニングポイントになる作品と感じられます。

**岡本** 今回はシリーズ構成に、むとややすきさんに入つていただけており、総監督との組み合わせで、面白い作品になつていただければいいなと思つています。

ある種挑戦的な事をやっている作品で、それがどのような結果を生み出すのか、また手探りではあります。ぜひ二週になつていただけたと嬉しくて



機動戦士ガンダム

鉄血の  
オルフェンズ

ウルズハント

●公式サイト  
[nips.jp/en/index/allgame.jp](http://nips.jp/en/index/allgame.jp)  
 朝日・サンライズ・MBS  
 構成・文 河合宏之

ガンダム・<sup>はしるぼし</sup>機白皇

ラトニ ノァ コロニーの動力  
 炉の裏に秘匿されていたカンダ  
 ム・フレイム テムナーが祖父か  
 ら喉を撃たれ 絶望的なメン  
 テナシスによって動転保存され  
 ていた 信託船団に乗置かれた  
 カンダム・フレイムの1つと考  
 えられるが なぜラトニ ノァ  
 コロニーに存在するのかは謎に  
 包まれている

ウィスダリオ  
アファム

新たな  
ガンダム・フレーム

背景において、MA駆逐のために生み出されたガンダム・フレーム。その機体数は72機が生産された。TVシリーズにおいても、他にどのようなガンダム・フレームが登場するのか期待が重なっていたが、ウルズハントの展開においても新たなガンダム・フレームは追加されるのか? 今後の展開に要注目!

世界觀嚴定

今後はTVキーと開閉P.D.323。教員団体の  
 アーランド中央議会が変革を急ぐ時代。今  
 国に存するか？ ニッパ・ニコローで物語は重  
 なる。金貨と米との閉鎖戦争にも表れ、  
 四八蘇連国は金貨と米を示すい進歩戦争と  
 していた。金貨生人は10万近く、米人の荒廃地  
 として存在する金貨を求めている。農外の火  
 災でも改革が必要と状況の中で、金貨とい  
 うは見捨てられた。い過激な状況が描かれ  
 ることは想像に難くない。両地で生れ育っ  
 たウ・アラファは、教員団の証人として、  
 「故郷を失った」といふ意思を述べる。そんな  
 ウ・アラファの前に現れるのは「ルズバント」の  
 大先輩内の人々との「少女だ……

ームの新たな姿

## ゲーム+映像作品という 新たな取り組みへの挑戦

サンライズビヨンド

小川正和

&

バンダイナムコエンターテインメント

藤原原則

インタビュー

新たな世界を模索し  
アプリへととり着く

「まず『鉄血のオルフェンズ』の  
新たな展開がアプリだったのは驚き  
ました。

小川 アプリの連動については、実  
は第1期の段階から持ち上がって  
いました。ただ、本報が動いている以  
上は、そちらを優先させるを得ませ  
んでした。

具体的に動き出したのは、第2期  
が終わる前後ですね。そこで長井（龍  
雪）監督とシリーズ構成の園田（鷹  
里）さん、設定考証の鴨志田（一  
さん）に「アプリ、やりません？」と  
あらためて話をしました。

「劇場版や続編など、様々な選択  
肢がある中、最終的にアプリに決定  
した判断は？」

小川 これはビジネス的な理由も大  
きいですね。現在は、以前に比べて  
パッケージも数字が伸びず、かとい  
って配信自体もそれだけの収益性が



シュヴァルペ・カスタム  
「グレイズ・フレーム」

メカベースの変換。キャラクターから選  
び取るパーツを組み合わせ、その後独自の力  
スタイズを投入した。要所にブースターを  
追加するだけでなく、余分な武装をそぎ  
落とし、機体によって機動性を向上させた。



エンゾ  
「ヘキサ・フレーム」

ロケット・フレームと変換を成す大量  
生産フレーム機。特に軽便型タイプ  
が多いが、エンゾは少し、重装甲型。  
バックパックに搭載された3連ロ  
ケットブレイカーが最大の特徴。



スピナ・ロディ  
「ロディ・フレーム」

地球圏や宙外圏をはじめ  
様々な地域や環境で使用  
されて、非常に多彩な  
色の高いフレーム



フレック・クレイス  
「クレイス・フレーム」

キャラクターのクレイ  
ス・フレームをベースと  
して開発。通常のクレ  
イスよりも、小型出力  
は劣る分強い。金  
型ではコロニーの機体作  
業などで使用される

# 目指すは アニメ+ゲーム

『機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ』のスピノフ作品として、メインス  
タッフが再結集した『機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ ウルズハント』。  
従来のゲームや外伝という枠組みを超えた本気の取り組みは、ファンの注目  
を集めている。今回は本作のプロデューサーであるSUNRISE BEYOND小  
川正和氏、バンダイナムコエンターテインメント藤原原則氏に、本作の成り立  
ちとポイントをお聞きした。

あるかといえば、難しい状況です。せつてある程度の努力をかけて「ガンダム」を作らなければ、新しいことに取り組まなければなりません。今後とも作品を作り続けていく中で、「どうやったら収益を上げられるか」という事を探っていく結果、アプリに迫り着いた、ということですね。

バンダイナムコエンターテイン

メントの藤原（藤原 さんとは、どのような経緯で企画を進められたのでしょうか）

小川 元々藤原さんは知合いで、何かやりましょうと以前から話していたんです。「鉄血のオルフェウス」はすでにアプリのことが保留だったこともあって、「じゃあ……」というところで、ふわりとスタートしました（笑）

藤原 現在の「ガンダム」系ゲーム状況、特にアプリになりましたと、早心は全シリーズが登場する、いわゆるオールガンダム系になります。すが、オールガンダム系は特定作

コアなファンは楽しめられず、一方でライトユーザーからはハードが高いということで、なかなか難しい側面もありました。そこで「鉄血のオルフェウス」は、若い世代にも受け入れられた作品でもあり、単

の人気作品という展開しやすさもあり、新しいアプリの方向性を打ち出すには、うってつけのタイトルだと考えました。

小川 今までは「ガンダム」に触れてこなかったアニメファンや、若い世代の方にも見ていただいた作品です。そういう意味でもアプリという

舞台との親和性はあるのかなと藤原。そうなんです。若い方は特にSNSで拡散していく傾向にありますから、なかなか拡散しづらい「ガンダム」系ゲームの弱点を補えると思っていました。

メイנסタッフが参加することでファンも作品も幸せになる今回の体制はTVシリーズのメイנסタッフが関わるといって、非常に豪華な体制になっていますね。小川 これまでのアニメのゲームでは、スタジオサイドががつり組む」ということはあまりなかったんです。今回「アルズハント」にメイנסタッフが参加しているのは、そうした過去に対する回答といえます。

藤原 ゲームサイドとしては、非常にうれしいですね。やっぱりメイנסタッフの皆さんが参加してくださるだけで印象が違います。このように取り組みが出来たことで、今までたどり着けなかった場所へようやく来たという気がします。

フアン的にもTVシリーズのスタッフが参加すると、アプリへの注目度が変わってくるでしょうね。小川 それゆえ、キャラクターデザインの手業（道徳）さんへ負担をかけてしまう部分もあります。キャラクターデザイン原案の伊藤悠さんにもかなり協力していただきました。今回の体制が実現したのには、作品に関わってくれたスタッフのおかげですね。

ゲーム内容は、どのような方向性を模索されたのでしょうか。小川 最初は「SDガンダム G ジェネレーション」のように、TVシリーズのストーリーに介入しなが

ら、外観をカスタマイズできる画もありました。当初はゲーム要素がかなり強かった印象がありました。現在公開されている情報を見るとうと、非常にアニメーションが多いという印象があります。小川 そもそもTVシリーズでいえば、毎週300カットから400カットの映像を作っているわけですから、それをアプリに載せることができた、色々なことができるんじゃないか……と思ったのがきっかけですね。どんな映像にするか長井監督と相談している時、「結局、焼き直しの追体験では、大きな効果を生み出すことはできない」という話になりました。それなら「全部作ってしまおう」ということで、まったく新しい物語を描くことになったんです。

TVシリーズに近い体制でアプリにアニメが乗ったのであれば、かつてないスタイルになりますね。小川 映像制作自体はTVシリーズやっという事はあまり変わりません。またエピソード全てを映像化するわけではなく、ゲームパートを分担するので、どのシーンならアニメで見たか、アニメの表現が同



タオリティに開くても、メイנסタッフが関わっていった話数の作画に近いレベルを目指して進めています。特に「シナリオをゲームとアニメで分

担しますから、カット数自体は少なくて済みます。その分コアなファンに対しては、その分、必然的にクオリティは上がっていますね。



「を気にしたり、キョウウタもずっと立ち話をしているだけで大丈夫だろうか」と尋ねてしまふんよ、ね

藤原 結果的に、面白い形に落ちたかと思ういますね

小川 たしかにそうですね。たとえばCGの場合、メカが壊れた描写は難しいため、壊すシーンは、アニメをねらわれています。逆にアニメでは、メカが長くただ話しているだけで、こういうのは苦手です。でもゲーム画面では、長い会話シーンが成立するんですよ。お互いに得意な分野で勝負しているイメージです。

藤原 特に戦闘シーンは、ファンの方からでも期待している部分から思えます。イメージを面で見えたらまずいと思う、細かい調整を重ねていきます。現在は映像イメージで作品が公開されていることもあって、ゲームサイドはブレノシャールを受けている最中ですね（笑）

## 新作を体験できる構造 ハイクオリティで

アプリの開発については、どのような段階で進められたのでしょうか？

藤原 実は詳細な企画が決まる前から開発自体は先に走らせていたんです。システムは先に作り始めて、どんな内容にも対応できるように体制を整えました。

鉄血のオルフェンズの世界観では、どんな点がメリットになったのでしょうか？  
藤原 MSのフレームが機体によっても共通化されているのはよかったで



すね モーションがイメージしやすいです。それこそゴタゴタがいて、シ・Oがいて、乙ガダムがいてとなると、すべての機体で単独のモーションが必要になります。でもフレームが共通になれば、そこまで変える必要がなく、その分めいりばい動かすことができますから、メカデザインのプロセスもアニメと同じ手法だったのでしょうか？

藤原 最初は作りやすいように汎用性のあるデザインでお願いしていたんですけど、小川さんから「これレンボも魅力もなくなる」といわれ納得しました。最終的にこちらからのリクエストはせず、そこにはあまり制限をかけないようにしました。

小川 「ウルスハント」として企画を進めていた結果、必然的にメカの設定や情報量は増えていきました。最初は厄災戦に関して、お堀り下げたという意図もあり、長井監督の文字設定をベースに、ガンダム・フレームのデザインを進めていました。気づいたら膨大な量になっていきますね。藤原 、「こうやって動かすんだろ？」（苦笑）、そこも覚悟を決めて作っていますね。カンダム、端白星のデザイン、名称はどのよう最終で決まったのでしょうか？

小川 そこは端白星のものかストリームの根幹に関わっているもので……「あの形になったこと」あの名前に……

藤原 「あ、物語とも密接に関わっているんです。この謎はぜひ「ウルスハント」本編で体験してほしいです。

小川 スマホという小さい画面でゲームをする以上、画面中の描写は難しくなります。

藤原 最初は丁寧に作って、その後、今後はTVシリーズでは未使用だった武器デザインを、いくつかに取り入れさせてもらっています。

小川 今後はTVシリーズでは未使用だった武器デザインを、いくつかに取り入れさせてもらっています。

藤原 最初は丁寧に作って、その後、今後はTVシリーズでは未使用だった武器デザインを、いくつかに取り入れさせてもらっています。

小川 まあ、やってみたいと分らない、という側面はあります。僕らはどうやってアニメを、から作ることはできないわけで、アニメ側の意見だけを押し通してもしょうがないですからね。それはアニメを作る場合でも言えることで、全部の意見を飲んでいたら大変なことになると思う。

藤原 そういふことを考えていくと、何かを作るという事に対しては、必ず調整が伴うわけですね。そこをどうも、調整し、どう効果的に見せるかを考えるのが大切です。

藤原 課題はありますが、結構いけるかもしれないという手応えは感じています。本作に限らずですが、結局攻めないと、いつもと同じになっちゃうんですから。

「ガンダムビルドバイパーズRe-RISEのYouTube」での配信を始め、アプリという媒体も新たな作品作りの場になりそうです。小川 それはまたわからないですね。ただこういう形で、ゲームとアニメの現場同士が向き合っているというところについては、意義があると思っています。現在のアニメ市場を鑑みると、これまでと同様に方法をとって過去のよう成功は望めます。アニメ制作を続けていくためには、一度過去にこだわらず、どんな方法があるかを模索する段階に来ていると思います。

**GUNDAM**  
MOVIE  
2000

**G**

Gundam

**のレコンキスタ**

Reconquista in G

**行け! コア・ファイター**

## Reconquista in G

行け! コア・ファイター

劇場版のGは  
再出発のG!

ガンダム Gのレコンギスタ 2005年  
その間接度となく、場版「ガンダム」に由来  
だが、ついに「ガンダム」の歴史を  
Gのレコンギスタ 2005年  
本作の小説は、ガンダム Gの  
つが書ける。ガンダム Gの  
野村浩将は、ガンダム Gの

劇場版ガンダム  
Gのレコンギスタ I  
「行け! コア・ファイター」  
2019年  
11月29日劇場上映  
公式サイト  
<http://www.gundam.net/>

陳成、文 學女鑒介



「何のいいはわからずとも  
は大きく異なる

劇場版第一部を拝見しましたが、  
全体的に面にかなり手が入っていた  
印象です。

## 一度見てなんとなく 知っているからこそ

「G-レコ」を見たことはあるがよくわからなかった」という人は多いかも。それを  
そのよくわからなさの要因はいくつかあるだろうが、まずは細かな用語に引っかか  
ってしまおう。という点はあるだろう。劇場版でも細かい設定や世界観を説明してく  
れているわけではない。しかし後段に入り込みやすくなったストーリー展開のおかげで、  
キャラが口にする固有名詞の理解がわからなくても物語に集中できる。逆に  
言えば「なんとなくは知っている」程度の知識があればもう充分ということだ。一  
回「G-レコ」を見たことがある人こそ、劇場版を見る意義があるといえる。

小形 意味な部分も含め、かなり細  
かいところまで直しています。劇場  
版の冒頭のシーンは朝とわかりやす  
い部分ですが、直しの多くは、ば  
と見てわかりやすい変化なのかと言  
われるこそ、いい、いい、れま

や、  
対、  
てうまく

——TV版と比べてみました。例  
えばTV版と同じシーンなのに顔が  
変わっていたというシーンもありました。  
どういった意味があるのか、変わった  
ところの意図を考えると面白いです  
ね。

小形 あたりは脚本

——一は劇場公開するに  
監督監督が、  
して最低限のこと、  
という画面作りをして、こと  
とです。あとはTV版が間違  
たものを直しました

——なるほど。顔は同じだと思  
うものでも、画面の見え方が全然違  
う処理がなされていたシーンもあり  
あったように見えました。

小形 細かい部分もあ  
り、あるか、その場  
劇場版作品として見  
ている部分ですね

例えは冒頭のG  
か、ばと見と  
念のですが、そ  
チにすることによ  
な感覚が全然違  
は今回の劇場版を

れにしても劇場版が5動作と  
いうのは、かなり珍しい印象です。  
小形 これはもう監督監督がす  
い、私と  
最悪です、本  
でや、はいと

か

V版の「G-レコ」が世間一  
股でどういう新機軸であるかを分析し、  
それらを総括として作り直すという  
はビジネス的にも難しい部分があ  
る、とは思います。

小形

「のイ  
ン、  
皆さん

同じ人間が手を入れれば  
良くなっていくのは道理

市美術館で、8月24日、試  
写会に当たった人、事前に話を聞  
いた「舞台や世界観が複雑だった  
で、見る前に予習しなさい」と言  
っていたんですが、劇場版を拝見す  
る、予習しらない印象です

小形



## 主人公は ベルリ・セナム17歳

「G-レコ」は、主人公ヘルリ・セナムの物語であるといえはそのとおり、だがTVシリーズではそれを今ひとつ実感しにくい作りになっていた部分がある（TVシリーズのわかりにくさのひとつといえる）。しかし劇場版「G-レコ」はまさにベルリの視点で物語が展開し、物語を受け止めやすくなっている。キャピタル・アーミーとかいうちょっとウサン臭い大人たちには反発したくなるし、気になる女の子がいたら追いかけたくなるという、10代の少年そのものであることが改めてよくわかる。

今回のキービジュアルのキャッチコピーにもなっているんですが「子供の気持ちで楽しんでくれ」と、「こ」いう設定だから、こういう話なんだから」という理解よりは、体感してもらった方がいいという仕上がりになっているんです。一本通じて見

てもTV版と劇場版で話が変わったのかというと別に根本的には変わってはいない。でも劇場版としてより一本筋が通っているのと、ベルリの感情の動きがしっかりしていること、あとは画面がリノチになっているということとこ

ろが大きな違いなのではないかと思

います。

——TV版に比べるとストーリーもわかりやすくて、素直により面白いという感想です。

**小形** 富野監督はこれまでTV版を劇場版で整理をする作業を繰り返し通してきていて、それが劇場版の「機動戦士ガンダム」や「伝説巨神イデオン」なわけです。

TV版は週間ペースで作っていたくないといけなので、富野監督以外の人の任せなければいけない部分があります。それがいい方向に行く場合もあるれば、富野監督には意図が伝わりきらずにフィルムになってしまった部分もあります。それを富野監督が自分で整え直すということですね。それをやるだけでもまとまりのある感じには当然なっています。本来監督が伝えたかった事がわかりやすくなる、というのが一番適切なと思います。

——劇場版を1話約90分、TV版を1話24分で計算すると、全体で3割くらいしかTV版から削っていないことになりますね。

**小形** 富野監督は、毎週毎週TVでシリーズ作品をやる時には開発力で作るというか、キャラクターたちを勝手に走らせて物語を作っていく、漫画を週刊ペースで連載していくのに近い感覚です。全体とてみると話ごとによって通いが出たり、バラつきが出てしまうことがあってもTV版の醍醐味でもあります。劇場版はそういったものをもう一度、富野監督自身が俯瞰してバランスを取っています。

見る者が70代になったとき

「G-レコ」の真意がわかる!?

——劇場版「G-レコ」はそれがすぐわかりやすく、いい方向で現れていきます。

**小形** わかりやすいというのは「見慣れた」というものもあるかもしれません。それと富野監督の場合にはやはり時代の先を行き過ぎている所があるので、見ているほうがそれに追いつけない。それが何年か経ってから見ると「ああ、そういうことなんだ」と理解がようやく追いついてくるようなものだと思います。

——本当にTV版の「G-レコ」が一番面白く見られるのは、多分私たちが富野監督と同じ年頃の70代になった頃なんじゃないかと思いますが、こんなことを言うとう富野監督に怒れるかもしれないですけど、富野監督がその作品を作った年齢になった時にその作品を見ると、さらに面白いものだと思います。

——例えば「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」も30代後半から40代の人が観ると面白い、という話はよく聞きます。

**小形** 私たちも「G-レコ」からまだ5年経ってたくらいですけれど、やはり富野監督に少し追いついてきた部分があって、理解度が深まっています。という部分はあるのかと思います。本当に富野監督は「先を進みすぎていて」と一緒にアニメを作っていて思うのですが、だからこそあいつものが作れるわけで、それを私たちと同じ目線でやつてもらった、多分普通のものになってしま



## 劇場版ならではの 細密な映像

第1弾PVを見て真っ先に驚かされるGセルフの「目」もともとガンダムとしては人間っぽくキャラクター性が強かったデザインでGセルフだが、それかますます強調された印象だ。「目を入れたことでGセルフに感情とまではいえないですがヘルリの心情に寄り添うような芝居ができるようになりました(小形) それ以外にも、サンライズの劇場版作品らしい今風の豪華な撮影処理や、足されたティテールが作品の解像度を高めてくれる。BDなどで観るのもいいがやはり映画館の環境でみたいところ。

「のて」ようね

— 今後はどの程度のスパンで第2部以降をリリースする予定ですか？  
小形 やはりできるだけ早くリリースしていききたいですね 富野監督ももう最期ですし「G」レコ」だけで終わりたいくない、と思っている様子

## 「子供向け」とは 自らを戒める言葉!!

— 著者なクリエイターが歳を経てもあるの、なるへ、早く第5部が始まるまで次の作品に取り掛かる、というのはいないのがあります

作ったものは、正直面白くないものが多いですが、G「レコ」劇場版その見方が少し変わりました。

小形 クリエイターとして70歳を超えても作品を作っている人というのは、やはりそれ相応の責務を残してきた人たちにすぎませんね。例えば宮崎駿さんであったり山田洋次さんであったり、サンライズでいうと富野由悠季監督ですよね。でもその歳になると残された時間で何を作るかということに多分意識が向かっていくでしょう。

30代40代の頃ならばエンターテインメントだったり、何が売れるものだったという部分も意識して作っていたはずですが、そして本日に明日死ぬかもわからないという状態になったら、本当に自分が作りたいものを作っていく、という方向に変わっていくというのは人として何となく理解できます。

富野監督が事あるごとに「子供向け」と言っているのは、そういうことに対する自分の戒めという意図もあると思います。そうしないとかんたんと説教臭い老人のフィルムになって、何となく子供向けにして楽しいフィルムを作るんだ、と自分に毎日言い聞かせて作っているんだと感じますね。

— 富野監督の年齢がらすると40代はまさに子供の年齢ですものね。

小形 まさに我々は子供世代で、富野監督には青少年と云われます。第40回超えたら青少年、やないですよ」と言っただけです。

のがいろいろありますね。2度目に作るというのはすごくいい方向にしているように感じました。

小形 より富野監督のメカセンス性というのが伝わるフィルムにはなっていると思います。そこは映画館で見ていただいて、是非パソケージも買っていただいて、皆で完走できるといいなと思っています。

— この後作られるかもしれない富野監督の新作がより豪華になる可能性もありますか？

— もし90歳でロボットアニメを作ることになったら歴史的快挙ですよ。やつてほしいところが大いにあります。ましてや今の40代50代は富野監督の作品を見て大人になったという人は多いと思うので、この先にも楽しみをほしいというか……。劇場版「G」レコ」の上映規模はどのくらいなのか？

小形 今のところは全国22館くらいでスタートします。まずはそんな人に広げて、しつかりとファンの人たちが集まれる状態にして、富野監督にもなるべく劇場に参拝に行ってもらいます。元氣なうちに姿を見ていただくといい感じですね。

— 今の時代はSNSがあたりで評判次第でその後がどうにもなるんではないですか？

小形 それはあります。ハノケシも2部も出ます。配役もいろいろあります。第2部も出てくるように思います。きたいと思っただけです。

— だが、せいか、劇場上映でのリスタートなので、まずは大々的クリエーティング、是非見ていただきたいですね。

2019年11月29日より2週間限定上映!



ガンダムシリーズにおける、モビルス

ーツの意義と現在

機力メカ特撮

ガンダム放送  
40周年  
記念企画

# モビル ス ーツ 40

広がり続けるモビルスーツ  
という。キャラクター

ご存知のように今年、2019年  
は「機動戦士ガンダム」放送開始40  
周年である。つまりモビルスーツも  
世に出て40周年ということになる。  
現在モビルスーツは、「ガンダム」  
シリーズの登場メカの総称であると  
同時に、40年間広がり続けたガンダ  
ムワールドの中で、各作品の登場メ  
カという枠を離れ、一つのジャンル  
を形成していると言っている。

そもそも「モビルスーツ」という  
のは造語である。英語的な感覚だと  
少なくとも巨大ロボット兵器をイメ  
ージすることはない。その起源とし  
ては、ガンダムの企画時のイメー  
ジスの一つであった「ロバート・A  
ハインラインの小説『宇宙の戦士  
に登場する“オートスリット”から  
影響を受けた部分」は少なくないだろ  
う。「機動」を意味する「メカ」と「モ  
ビル」に「強化版」「バリエーション  
のスリット」が付けられたのかもしれない。しかし、そういった起源論は  
ない。現在では「ガンダム用語」と  
して、英語でもそのまま受け入れら  
れているのは、「世界に広がった40年  
の歴史を感じさせるくらいだ。それ  
よりもロボットという名詞がモビル  
スーツとなった意義の方が計り知れ  
ない。「口ポント」という言葉は、  
当時は子供っぽい言葉であった。ロ  
ボントが登場する「テレビまんが」は、  
小学生から未満学児向けというイメ  
ージを内包していた。一方で「機動  
戦士ガンダム」は、「従来のお客さ



MOBILE

SUIT

ん(児童)に加え、当時登場し始めていた中学生から大学生までの「アニメファン」を取り込むことも視野に入られていた。そういった作品では、ロボットではなく、ワンランク上のカッコいい「あるいはSF的な」言葉が必要だったのだ。そうして僕たちの前に登場した『モビルスーツ』は、とても衝撃的な存在であつた。最初に目をつけたのも、当初の目録見どおり、大学生や高校生のアニメファンといった、「高感度層」であつた。その人氣は、やがて中学生や小学生を巻き込んだ「ワーム」となった。本作がアニメロボットに「兵器」あるいは「リアルディ」のあるSFメカのエッセンスを持ち込み、これ以降「リアルロボット路線」というジャンルが誕生したことも、その存知の通り。

そして、その後40年、モビルスーツはガンダムの映像作品だけでなく、ゲームや模型、あるいは漫画などでも生み出され続け、その数は10000体を超えるともいわれる。そして現在では、初期のイメージのひとつである「現実兵器を想起させる『リタリ』」というものはむしろ少数派であり、「モビルスーツのイメージとは？」と問うても「ガンダムに登場するロボット」としか答えようのないほど多様化している。

本特集は、そんな多様化したモビルスーツの40年の歴史を振り返り、もう一度考えてみようというものだが、いっても決定的な答えは出せないのは当然で、読者諸氏が今一度、モビルスーツについて考えを巡らせるきっかけになればと思うのだ。



最初のTVシリーズ『機動戦士ガンダム』に登場するロボット兵器の総称だったモビルスーツは、その後の『ガンダム』シリーズにおいて共通言語となる。簡単にまとめると、自動車とか戦闘機といった機械の種別を表す名詞に相当する言葉＝モビルスーツといえるだろう。ここでは、その起源をより追いつつ、モビルスーツについて考察する。

## モバイルアーサーとは？

設定的にはジオン公国軍の次期機動兵隊開発コンペでモビルスーツ、ザクに敗れた兵器がdevelopしたカリコリ 映像上は素人型で、圧倒的な力を持つ存在として描かれた。機動戦士ガンダム。では、ニュータイプに目覚めた主人公に對する新たな強大な敵といふ位置付けだったが これ以後は「モビルスーツを上げる巨大兵器」として、物語要所やクライマックスに登場する いわば「ラスボス」の存在といふのが定着化していった。



**MSとは  
『機動戦士ガンダム』に登場する  
ロボットの総称である!?**

モビルスーツが登場した時の基本概念は「人型機動兵器」というもので、「機動」の「MOBILE」と人型であることからの「SUIT」の造語と見られる（これに対して、通常の宇宙服はノーマルスーツと呼ばれる）。

規格としては18m前後の大型で、活躍場所を選ばないこと、腕部を使用した多彩な武装換装能力から「汎用兵器」として、レーダーなどの精密誘導兵器が使用できないミノフスキー粒子下の戦闘において、従来兵器を圧倒して敏

場の王者となった。

これ以降、様々な技術的な発展と、新たな使用方法に関するアイデアの出現により、地球圏において臨空空のすべての主力兵器となり、その進化は登場後、数十年後以外に停滞している。また宇宙世紀作品においても登場するモビルスーツも、ほぼ同様な存在意義を持っていると面白い。そして、量産型は作品世界のコンセプトを遂行し輸送力、特殊機でもある「ガンダム」と好対照の存在であり続けている。

「ふん、最新のエンターティメントチャンネルであつたSFの融合にあつた。こゝれは『宇宙戦艦ヤマト74年』も同様だ。それはある種の理想的な姿ともいへ、従来のロボットアニメのロボットが荒唐無稽な存在であつたのに対し、格段にリアリティーのあるものに見せることに成功した。一方『ガンダム』の刷新であり、一方『ガンダム』に対し、主人公機であるガンダムは旧来のアムロバボットのフォーマットを色濃く残っていた。それは従来の顧客であつた。最新のエンターティメントチャンネルであつたSFの融合にあつた。こゝれは『宇宙戦艦ヤマト74年』も同様だ。それはある種の理想的な姿ともいへ、従来のロボットアニメのロボットが荒唐無稽な存在であつたのに対し、格段にリアリティーのあるものに見せることに成功した。一方『ガンダム』の刷新であり、一方『ガンダム』に対し、主人公機であるガンダムは旧来のアムロバボットのフォーマットを色濃く残っていた。それは従来の顧客であつた。」

それは、従来までのロボットアニメの対象年齢よりも上の世代を取り込もうと、新たなコンセプトを投入した結果であり、大袈裟に言えばアニメロボトが「子供だまし」から脱却したマイルストーンでもある。その妙味は昭和30・40年代に人気

「侵略者の手先である謎ロボット」とはまったく違う「手触りのある兵器」であり、それゆえに最高にクールな存在でもあった。初期におけるそのイメーজの代表は、ガンダムではなく、ザクが担っていたといえるだろう。

モビルスーツはその名称だけでなく、多くの部分において、それまでにない革新さに溢れる存在だった。

「大量生産されている兵器」「量産型」という存在意義、搭乗するのはごく普通の人間である兵士ということ、また迷彩を想起させる塗装や、リアリティのある武装など、それまでの

兵器としてのコンセプトと  
兵器モチーフからの解放

モビルスーツはその名称だけでな

## MSの条件とは？

1 基本は人型である 体型は様々



Xvm-zbc  
ザムドラーク



NRX-007  
コルレル



MSM-07  
スゴック

モビルスーツの基本は人型であるが人型とは到底思えない姿のタイプが数多く存在する。それはモビルスーツがキャラクターであるからして当然のことで、シルエットによる区別や、その美しさにより「尋常ならざるもの」という印象を与えるという意味もある。そのオリジンは、ジオン公国軍の水陸両用機であり特殊機を踏襲した記号といえる。



ZGM-004  
ガガ



DT-6800  
ドートレス・タンク



WMS-04  
オリファント



キャトル



MSN-02  
ジョング

時には  
例外もあり

→40年の歳月を経て、  
廉価型、太めには  
「上り身だ」とか「年  
身だ」という  
体形も派生する。

2 バイロットも重要なファクター



ランバ・ラル



ジーン



マサス・ワーカー



アンドリュー・バレット



ビルギット・ビヨリ

モビルスーツは、作品世界内の兵器であると同時に、物語中においてはキャラクターである。正確に言えばキャラクターを表現する存在である。量産型ザクは一般兵という「市井の人々」を指するという意味でも大きな発明だ

ったといえるだろう。一方ランバ・ラルは新型のグフと共に初登場するが、これはキャラクターの「特別感」の演出でもあった。そしてこの延長線上に専用機が存在する。モビルスーツは人なしでは成り立たないものである。

FW-9800-G8  
GWビョット



OZ-125MS  
トールス



→ リースが  
とハイロッド  
の搭乗、ない  
人機も出てくる  
時代が来たこと  
による多様性  
の面からいえる  
だろう

る子供病に訴求するため、当然ともいえないが、従来はアクセントとして使われていた白色の多用や、必殺技や技の名前の連呼の廃止など、作品のコンセプトに合わせた施策が投入された。しかし「モビルスーツ」はリアルな兵器モチーフという構図は、それほど長く続かず「機動戦士ガンダム」以後、雑誌媒体や機動中心に展開された「MSV」が、その重点と言ってもいい。そして続編では、「現実の兵器のイメージをモチーフにする」ことは、事実上メインコンセプトではなくなくなった。ロボットアニメにおける「ミラタリブーム」は、実際83年頃を期に徐々に衰退していったからだ。そして世は「戦え！ 超ロボット生命体トランスフォーマー」(85年)などの変形玩具の流行の兆しがあり、ガンダムもまた、その流行を視野に入れることになる。ロボットアニメは作品であると同時に、商品であるから、世の流行に對して敏感になるのは当然のことだ。こうして「機動戦士ガンダム」では、前作の「戦争としての量産機とガンダム」特殊機の戦いという構図から、特殊機同士の間で、背景としての量産型という構図へシフトしていった。それは、見、ガンダム以前のロボットアニメへの後退のように見える。しかし、実際は、モビルスーツ表現の多様化の道を開いた、つまりより自由を獲得したともいえるだろう。続編第2作での方針変更は、結果的にモビルスーツを40年にわたる生き延びさせることに寄与したのである。



MSとは  
どんな  
兵器なのか!?

オ 製造事が開発した型機  
動力器、精密調圧兵器を無化  
する、ノノノノノノノノノノ  
二高、低騒音を発する、汎用  
性も高、二機機機機機機機  
多、二機機機機機機機機機



戦車や軍用機が基本は固定武装なのに対し、モビルスーツのアトハング・ノは人型ゆえに胸部による武器の換装が容易なこと、該定的にもモビルスーツの優位性を証明している。画面演出的にも多彩な戦闘シーンを描く点、貢献している。



ここでは「兵器」としてのモビルスーツかのようなものであったのかを再確認していこう。その基本項目を再び振り返ることで、個々のモビルスーツを理解することにも繋がっていくに違いないのだ。

## コクビット

モヒル・スー・ブ・エ・トは、  
機体の中心に位置する、まさに  
心臓部である。人とモヒルスー  
の芝居を考えると、位置的に  
も理にかなっている。取出装置  
がないと、初期の設定には兵  
器としてどうかという部分もあ  
ったが、スカンダム以降は  
合理的な設定に改まった。



能力バイブ

モノアイと並びサブのアイ  
と える動力ハイブ 現在く  
流体ハルス駆動 という設定  
か一般的だが 登場当時は 動  
力ハイブ」と呼ばれるのみ こ  
ういふハイブ種の存在はサ  
ク機械感を演出 その後のモ  
ビルスーツにも使用例は多い

## 台

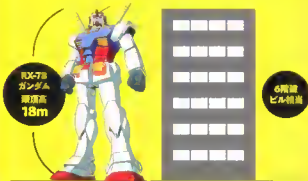
ザクの衝撃は、ほぼ緑1色で登場したことからも、実際には2種類の緑だから、これは画面時々必要も大さくイメーション、これは単色であつて、これは戦車や軍用機の塗装のイメーションで、その革新性の証でもある。また、また、このつぎのことでニアシ、快楽とか、扱う軍用機の存在が定まるのである。以後も、単色や、淡色系の機体塗装は、カンダ、以外のモビルスーツの定番ともなる。



## モビルスーツの高さ

### 頭頂高は人間でいうところの身長にあたります

機動戦士ガンダム 製作時にガンダムの頭頂高が18mに設定されたのは、単純に「ヒトの10倍」というマシンカーズと同じ理由であったという。それまでのアニメロボットは「マシンカーズ」以来肥大化を続け、50〜100m前後まで成長していたことを考えると大胆なダウンサイジングであった。また当時の、現在も、戦闘機も18m位に大型化しており、対比的にもうどいい大きさなのかもしれない。



## モビルスーツの重さ

### モビルスーツの重量を象で計ってみると

サクの重量は約50t前後。ガンダムで40t程度と現在の戦車とはほぼ同等だが、戦車よりもかなり大型のため、比率的には極めて軽い。さらに宇宙世紀0090年代になるとモビルスーツは約20t前後とさらに軽くなり、現在の戦車と軍用機の間といった重量だ。ちなみにサクの重量は、アフリカ象でいえば9.4頭分程度。しかしアフリカ象の体高は約3m台なので、体積比で考えると象より軽い。



## モビルスーツの大きさ

### ガンダムシリーズで見る モビルスーツの大きさ比較

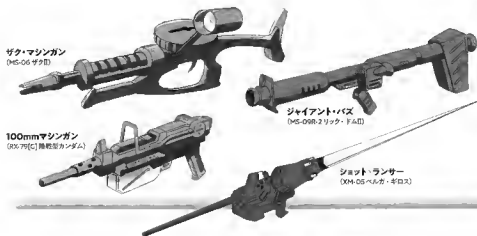
RX-78ガンダムで設定されたモビルスーツの頭頂高18mというサイズは、それまでのアニメロボットの歴史同様、シリーズを経るごとに大型化していく。これはより強く見せるための施策と思われる。ガンダムはRX-78ガンダムよりふた回りも大きい。また、サイコ・ガンダムを起源として、超巨大なモビルスーツ（分節上はモビルアーマー）も登場。これらは主に敵側に多く「強大な敵」をわかりやすく表現する一方で、機動戦士ガンダムF91ではモビルスーツを15mにダウンサイジングし、人とモビルスーツの芝居をより緊密にする取り組みもなされている。こうした歴史的な流れからモビルスーツの大きさは、作品世界観やイメージを著しく壊さない範囲ならば「何でもアリ」といえるだろう。いや、近い将来それすらも破る存在が出現しても不思議ではない。



モビルスーツの武装は、その基本的な構成の種類はそれほど多くはない。むしろそれがモビルスーツの特性のひとつとも言えるのだ。ここでは主な武器を見てみることにしよう。

## ガンダムシリーズにおけるモビルスーツの武器

MSとはどんな兵器なの!?  
2



ゼータマシンガン  
(MS-06 ガザⅡ)

100mmマシンガン  
(RX-78[G] 機動型ガンダム)

ジャイアントバズ  
(MS-09R-2 リック・ドムⅡ)

ショット・ランサー  
(XM-05 ヘルバ・ネロⅢ)

実体弾系 (マシンガン/バズーカ/ミサイルなど)

最初のモビルスーツであるザクが装備していたのは、弾丸を射出する通常の火器で、ガンダムのビーム兵器と区別して実体弾と呼ばれる。他にバズーカ系とも呼ぶべき大口徑のロケット推進砲もあり、これはビーム兵器中心の地球連邦軍でも使用された。設定的に一年戦争以後は下火になるが、他の作品でも絶えずとはなく一定数は登場する火器である。

### ビーム兵器系

モビルスーツのもっとも一般的な武装。RX-78ガンダムが革新的だった理由の一つにビーム兵器の搭載が挙げられるように、ビーム兵器はモビルスーツの武装のイメージリーダーと言って過言ではない。しかし、それゆえにバリエーションも豊富で、言い換えれば機体のデザインや使用コンセプトに合わせた様々なアイデアやデザインが反映されているのだ。

#### ビーム・ライフル

(MS-14 ガルグア)

#### ビームマシンガン

(GX-9900-DV  
ガンダムXデュアルライダー)

#### CNゾードライフル

(GN-001 ガンダムエクシア)

#### ビーム・ピストル

(RMS-099 リック・ディアス)

#### 320mm超音ハインズ砲アグニ

(CAT-X105+AGM-X103  
ランダムストライクガンダム)

#### 15.78m対艦刀シュベルゲベル

(CAT-X105+AGM-X102/ストライクガンダム)

### ハンマー系

近接兵器としては、ビーム・サーベルや「ヒート系」が一般的。だが忘れてはならないのは「ハンマー系」の兵器類。いかにも玩具然としたデザインで作中での扱いも難が多い。しかしバリエーションは強く、「ガンダム世界のお約束の一つ」として忘れてはいけない存在である。

#### 破砕球モルニル

(GAT-X370  
レイダーガンダム)

#### ハイパーハンマー

(WD-M01 Yガンダム)

### 超兵器系

モビルスーツの武装には、しばしばモビルスーツの枠を超えた兵器が登場する。「機動戦士Vガンダム」のV2ガンダムの「光の翼」や、「Vガンダム」のVガンダムが発動する「月光機」などがそれに該当する。世界を壊しかねない強力な兵器だが、使うのはやはり「ガンダム」である。

物語のクライマックスを飾る存在として登場するが、ある種の「禁じ手」ともいえる。



武器の構成がモビルスーツのアイデンティティである

「機動戦士ガンダム」におけるRX-78ガンダムの武装は、ビーム・ライフルやハイパー・バズーカといった銃器、ビーム・サーベルという剣、防弾用のシールドなどという、アニメロポットとしては割とスタンダードな構成で、デザイン上の形状は味地でシンプルなものだった。派手さはないものの、「兵器」として振るくという作品コンセプトや、「機動戦士」という言葉、その構成から「機動隊」がモチーフのひとつであつたことも影響しているのだろう。

しかし、映像的には新たな技術として設定されたビーム・ライフルの威力を強調した演出や、また、ロボト由来ではない「ニュータイプ」という、ある種の必殺技的に盛り上げるアイデアにより特徴性が担保されたが、あくまでそのシンボルさがリアリティを強調したともいえる。そして現在に至るまで、モビルスーツの武装は基本的に、この形が踏襲され続けている。これは一部を除き、モビルスーツであることの要件ともいえる。そして扱う武器の違いが、その機体のコンセプトを如実に表しているのである。

一方で、しばしばモビルスーツに装備される、その時代のテクノロジーを凌駕するような超兵器の類は、主人公や、あるいは敵役の「力」をわかりやすく具現化した道具で、その他のモビルスーツたちの武装がシンボルであるがゆえに、その物語が描きたいことを象徴するともいえる。

モビルスーツを語る場合に忘れてはならない要素として、特殊な動力源が挙げられる。これはガンダムらしさの「お約束」の一つであり、かつ各作品の根幹にも関わるものであるのだ。

## モビルスーツの 動力源アレコレ

MSとはどんな  
兵器なのか!?  
3

### 3 太陽炉

▶ 作品名『機動戦士ガンダム00』他

別名GNドライブ。木星などの高重力下でしか製造できず、製造に40年を要するため、オリジナルは5基しか存在しない（後に疑似太陽炉が登場）。GNドライブから発生するGN粒子も含めて、ミノフスキー粒子のアイデアを元にしていて、GNドライブとそれを搭載するガンダムたちの特殊性を強調するという効果と、それを作品の基礎設定や描かれるドラマにうまく組み込んでいるのは秀逸である。

▶ 一見、太陽炉により暴走に思えるガンダムだが、作中後半では、そうした強さのバランスは崩されていくことに。



### 4 エイハブ・リアクター

▶ 作品名『機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ』他

半永久的にエネルギーを供給可能な、エネルギー問題を解決した機関であり、モビルスーツだけでなく幅広く使われている。名称は、開発者である「エイハブ・パラエナ」にちなんで命名された。リアクターからはエイハブ・ウェーブという磁気嵐が発生し、レーザー通信以外の通信は妨害を受けてしまう。この動力は世界設定だけでなく生活描写などに至るまで、様々なものに結び付けて描かれている。

▶ ガンダムの強さの理由＝エイハブ・リアクターの搭載数という図式は、単純に見え方が非常に明確でもある。

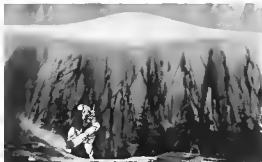


### 1 ミノフスキー・イヨネスコ型 熱核反応炉

▶ 作品名『機動戦士ガンダム』他

トレノフ・ミノフスキー博士が確立したミノフスキー物理学の成果の一つ。この理論により小型で強力な熱核反応炉が実現し、モビルスーツは実用化する。レーザーなどの電波兵器を無効化するミノフスキー粒子もこの成果の一つであり、宇宙世紀の世界観を成立させるものとも重要な要素でもある。宇宙世紀以外の作品においても、この設定は形を変えつつ、モデルや下敷きに使われる場合が多い。

▶ 強い電磁波を放ち飛ばすほどの爆発を引き起こす。ある意味、様々な面々に物語を構築されている。



### 2 ニュートロンジャマー& ニュートロンジャマー・キャンセラー

▶ 作品名『機動戦士ガンダムSEED』他

「21世紀のファーストガンダム」を目指した『機動戦士ガンダムSEED』において、ミノフスキー粒子に相当するものが核反応を無効化するニュートロンジャマーだ。その結果モビルスーツの動力源がバッテリーなのが面白い。そして、そのニュートロンジャマーを無効化する「キャンセラー」と核動力エンジンが実現され、より強力なガンダムが開発される流れは、オリジナル設定をうまく昇華している。

▶ 通常のモビルスーツの稼働時間に制限を設ける、という点を徹底することで活動に制限を受けないガンダムの強さが強調される。



世界を描くための特別な  
動力源が必要なモビルスーツ

アニメロボットには「科学」（あるいは超科学）を感じさせる要素が必要だ。それは『マンガンZ』の「超合金」や『ゲッターロボ』の「デッター線」などの設定により、ロボットが他の飛行機や戦車などとはまったく違う存在として視認者が感じることができるところから。モビルスーツの場合は、「ミノフスキー粒子」とミノフスキー物理学からくる熱核反応炉がそれに当たる。これはレダールが無効になるミノフスキー粒子により「ロケット兵器」と、その戦いである白兵戦に存在意義を与える」ということから設定されたものだ。

これが後世の宇宙世紀における、モビルスーツの技術のスタンダードとなっているのはご存知の通り。一方で宇宙世紀作品以外のモビルスーツにもその存在理由に関するテクノロジーが必要となるのは、モビルスーツを「特別」となるものとして描くには当然なことといえる。

面白いのは平成以降のガンダム作品では、ミノフスキー粒子的な、世界を支えるギミックは登場するものの、「特別な動力源」は、ガンダムなど、特別かつ特別な機体が持つものという傾向があることだ。その他の一般的な機体はバッテリー駆動など、現在の感覚の近縁にある、わかりやすい技術とされることが多い。現在の延長線上の未来世界のリアリティを描くのがガンダム世界と考えると、これは自然なことなのかもしれない。

・アムロとシャアの決着  
・原点回復デザイン

# ガンダムの変遷 1



すべての始まり  
・ギミックは合体





LM314V21  
V2ガンダム

・ガンダム対ガンダム  
・主役メカ交代



RX-78GP02A  
ガンダム試作2号機

OVA前のガンダム  
ザクに敗れる!

RX-78GP01  
ガンダム試作1号機

RX-78NT-1  
ガンダムNT-1アレックス



1989

・全量機體がガンダム  
・ギミックは合体と変形  
・非モビルスーツ  
・主役メカ交代

・7年ぶりのTVシリーズ  
・ギミックは合体変形  
・主役メカ交代

・小型化

F91  
ガンダムF91

LM312V04  
ビクトリーガンダム

主役メカ  
交代

CF13-017NJ  
シャイニングガンダム

1994



1993



1991



GX-9901-DX  
ガンダムダブルエックス

RX-78GP03  
ガンダム試作3号機

1996



XXXG-00W0  
ウイングガンダムゼロ [EW版]

1997



主役メカ交代

1995



RX-79[G]  
陸戦型ガンダム

1996



主役メカ  
交代

・主役は5人+α  
・ギミックは変形  
・主役メカ交代

CF13-017NJ II  
ゴッドガンダム



XXXG-00W0  
ウイングガンダムゼロ

RX-79[G]Ex-8  
ガンダムEx8



ギミックは  
装備換装

RX-78AN-01  
ガンダムAN-01  
トリスタン

ASW-G-08  
ガンダム・バルバトス  
ルプスレックス

AGE-3X  
ガンダムAGE-3X

AGE-3  
ガンダムAGE-3

RX-9  
サラティブガンダム

2010

2011

2015

2015

2014



RX-78AL  
アトラスガンダム

FA-78  
フルアーマー  
ガンダム

ASW-G-08  
ガンダム・バルバトス

・ギミックは合体と  
装備換装

2014

YG-111  
G-セルフ



## ガンダムの変遷②

時代と共に多様化する  
ガンダムたち

### サブキャラ化 する ガンダム

『機動戦士Vガンダム』では、当初、ガンダムは特別な存在として描かれず、実質的に量産機であった。『機動戦士ガンダムSEED』では、常に複数の敵ガンダムがいる状態だった。こうした状況を通じて、現在ではガンダムは「主人公機とその仲間、その他の主要敵の機体」が基本線。つまり主人公以外の主要キャラクター、サブキャラの系機にもなっており、そういった機体こそ個性的なものになることが多いのだ。

ひとくちに『ガンダム』といっても、現在では、そのイメージはあまりに幅広いものになっている。では、そんな状況の中で我々は『ガンダム』をどう捉えるべきなのだろうか。またどう向き合うべきなのだろうか。40年目のガンダム像について考えてみたい。



GT-9600-O  
ガンダムレオバルド・  
テストロイ



XXXG-010  
ガンダムデスザ



GF-13-02ING  
ガンダムシェビーゲル



LM312V06  
Vガンダムヘキサ



RX-78GP03  
ガンダム試作3号機ステイメン



RX-0  
ユニコーンガンダム  
3号機 フェイクス



ASW-G-XX  
ガンダムヴィーダール



ZGMF-X42S  
デスティニーガンダム



GAT-X131  
カラミティガンダム



GAT-X207  
ブリッコンガンダム

「モビルスーツの進化II  
ガンダムの進化」という現状  
モビルスーツの歴史を「ガンダム」  
だけに特化すると、それは保守と革  
新の流れの繰り返しであり、その裾  
野を広げていったというところがわ  
かる。現在では「ガンダムの進化II」モ  
ビルスーツの進化」と捉えてもいい  
くらいだ。その最初の変化は続編で  
ある『機動戦士Zガンダム』におけ  
るZガンダムの登場であった。作品  
初期の主役メカであるガンダム Mk  
・IIが、いわば「MSV」の延長線  
上にある。さらなるリアリティ追求  
という方向性であったのに対し、Z  
ガンダムはデザインもRX-78ガン  
ダムとはかけ離れたものだった。さ  
らに変形ギミックが搭載されたこと  
もあり、ある意味、色とざっくりと  
したイメージ以外ほとんど別物とい  
っていいほどのものだったといえる。  
一方でその続編『機動戦士ガンダム  
ZZ』の主役メカのZZガンダムは、  
顔を中心にガンダムの意匠に回帰  
している。

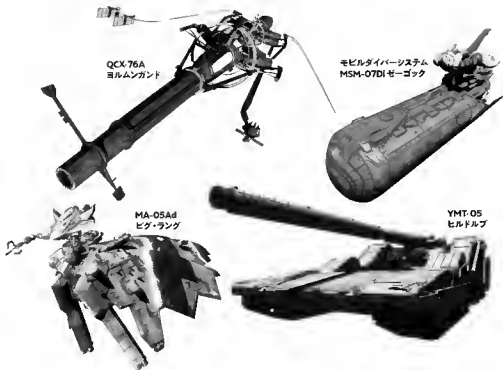
「存在」としてのガンダムの転換期  
は91年の『機動戦士ガンダム008  
3 STARDUST MEMORY』  
かもしれない。この作品の「ガンダ  
ム」は、コンセプト的にはガンダム  
Mk・II的なリアルを追求する路線  
の進化系ともいえるが、「ガンダム  
対ガンダム」という構図を取り入れ  
たのが、「ガンダム」史上、もっと  
も重要なターニングポイントだった。  
これは88年に製作された『機動戦  
士ガンダム0080 ポケットの中  
の戦争』のビデオ販売で、ガンダム

CAT-X303  
アイズガンダムRX-79(G)E2-8  
ガンダムE28MRX-009  
サイコ・ガンダムASW-G11  
ガンダム・グシオンVGCM-G110  
ガンダムG-ルシファー

### ガンダムなのに 変わり種!?

前項でも書いたが、ガンダムはサブキャラの搭乘する機体の方がデザインやコンセプト的に冒険できたためか、面白い物が多い傾向だ。その端はフォウ・ムラサメのサイコ・ガンダムだろう。実際には機体イメージと搭乘するキャラクターのイメージがかけ離れた例が多いのは、意外性を出すためか? 一方、『機動戦士ガンダム第08MS小隊』のE28は主人公様の現地改修型ゆえ、作品コンセプト的には「いかにもありそう」だ。

### ガンダムは 出てこないけど ガンダム作品だ!

QXX-76A  
ヨルムンガンドモビルダイバースystem  
MSM-07DI ゼーゴックMA-05Ad  
ヒグ・ラングYMT-05  
ヒルドルプ

一連の「MS IGLOO」シリーズは、いわば「ガンダムが出てこない」ことが作品コンセプトの1つ。しかし、作中に登場する主役メカも単なる量産機かといえはききにあらず。様々な特殊機が登場する。これらのデザインやコンセプトを見ても、ある種「ガンダム」世界の中でモビルスーツのキャラクターが、どのように進化(変化)していったのかを、ガンダムのデザインの変遷を見ると同様に理解できるのだ。

(「NT-1 アレックス」)の登場する回の販売数が好調だったことから「敵もガンダムにすればいい」というアイデアが由来とされる。ガンダムが敵に強奪されて使われるというアイデアは「Zガンダム」を踏襲するが(物語的にもそうなる)を得ない展開としている、結果的にこれはある種の「機動戦士ガンダム」の描いたリアリティ描写からの決別と取ることもできる。

といってもそれは「実際の戦争の持つリアリティを投影することから決別であり、物語やキャラクターたちをリアリティを与えて描く」という「ガンダムらしさ」は健在であった。当時の施設構造が終結しつつあり、視聴者の「戦争」に対するリアリティが薄れた流れからすると、当然の変化なのかもしれない。

以後のガンダムたちは、「こゝまでの流れを踏まえた上で、作品ごとに様々なアイデアが附加されていくことになる。現在では、色やある程度の意匠を継ぎさえすれば「V字アンテナなど、ガンダムというイメージが見る間に伝わるほど多様化している。それだけ大衆化した」という証左でもあるだろう。

といった「ガンダム」が、その世界の中で革新的な、もしくは絶対的ともいえる力を持つ存在であるということは、最初から現在に至るまで同様だ。ガンダムという「力」を持ったキャラクターと人間の物語をどう描くかという意味では、不変(普遍)の存在であり、時代や流行、そして作風により変化しているに過ぎないのかもしれない。





**G** JMS-71  
ノブッシ



**C** JMS-60  
ブッシ



**V** RCM-109  
ジェムズガン



**V** ZM-S06S  
ゾロアスト



**V** MS-06  
ホルジャーノン



**V** DT-6800  
ドートレス



**V** RMS-006  
ジェニス



**W** OZ-06MS  
リーオー



**00** GNX-603T  
ジンカス



**S** MBF-M1  
M1アストレイ



**S** CAT-01  
ストライクダガー



**S** ZGMF-1017  
ジン

量産モビルスーツは、初期のサ  
ツIIにおいては強大な戦力の象徴  
。たか、以降、作劇上の地位  
は低下、いく、しかし、過去  
も今も量産タイプは、その世界  
のパワー・バランスを支配し、  
カンタム、に対し、作品世界  
のコンセプトを体現している  
。つまり、量産タイプなしは対  
峙するカンタムは存在意義を失  
い、作品の世界観も成立し得な  
い。た、作品を下支えする存在  
、それにこそ量産タイプだ。



**EX** EB-06  
グレイス



**AG** ovm-e  
ドラド



**AG** RGE-B790  
ジェノアス





## 水陸両用&水中戦用タイプ

モビルスーツに「異形」というハリエーションを与えたのが水陸両用&水中戦用タイプ。その始祖は 機動戦士ガンダム におけるゴック、スッコク、アノカイ、ソノクである。宇宙や地上とはまた違う、過酷な環境で活躍することから、その異形に設備力を与えていたともいえる。そしてその怪獣的シルエットは、作品の構成上のアクセントとしても重要な存在である。



MSM-07  
ズゴック



MSM-03  
ゴック



OZ-08MMS  
キャンザー



P-1435  
ベスカトール



ZMT-D15M  
ガルグイユ



RMS-192M  
ザク・マリナー



UMF-4A  
ダイン



AMX-109  
カバル



DT-6600  
ドータップ水中型



OMT-7000  
ドーシート



ovm-dc  
クロワン



AMS-129M  
ゼー・ズール



UMF/SSO-03  
アッシュ



UMF-5  
ゾン

人きな船に乗って場所を移動し様々な状況やドラマを生み出す構成で、決々に現れる「強大な敵」を表現するために特化型が登場したわけだが、それは結果的に見る側にリアリティを感じさせるのに成功した。

例えば自動車もスポーツカーもあれば、悪路を走る4WD車もある。そうした現実世界のリアリティを重ねねられたた。ダフやドムといった陸戦機や、ユータイプ専用機など、状況に特化するタイプが登場させたのは、キャラクター展開のハリエーションを増やしていくという意味で歴史的に大きな意義だ。

結果的に状況特化型は、後に述べるキラタクター専用機と並びモビルスーツの大きな柱となり、MSVという、大ムーブメントを生み出すことになる。

一方で主人公であるガンダムを擁する地球連邦側では、ガンダムが試作機「プロトタイプ」なのに対して、量産機のシムが登場した。リアリティを考えるとガンダムは実験機で、シムはその成果をヘースにした普及機なわけだが、ガンダムは本水戦に投入される事はありえないか、ロフトアニメというエンターテイメントの中ではその特別視が必要だった。

ガンダムの強さは、ヒーム・ライフルによる攻撃力と、ルナー・チャーム合金の堅牢な装甲に担保されるが、強い攻撃力と一機という要素は、実は搭乗型アニメロホイドの起源「マシンカーズ」72年と変わらない。そのガンダムが物語後半には、少し強い普通の兵器に比べると、それに代わって強さを担保する要素が、ニュータイプと「こころ」の覚醒。たまたまガンダム



## 可変タイプ

機動戦士Zガンダム のモビルスーツの新コンセプトの可変タイプ 当初はモビルスーツとモビルアーマーの融合的なコンセプトだが 主役機Zガンダムの存在により結果的にモビルスーツのアクション史に「スピード」をもたらした そして それ以後はモビルスーツのキャラクター性のイメージの1つとして「スピード特化型」に可変タイプが加わることになる



**Z** RX-110  
ガブスレイ



**Z** MSZ-006  
Zガンダム



**SD** ZGMF-X235  
セイバーガンダム



**V** ZM-S09G  
ドムットリア



**ZZ** AMX-006  
ガザ0



**Z** RX-139  
ハンブラビ



**00** GNX-903V5  
プレイヴー一般用試験機



**00** GNR-101A  
GN7アーチャー



**SD** AEU-09  
AEUイナクト(デモガラー)



**SD** MVF-M11C  
ムラサメ



**敵2** ASW-G-64  
ガンダム・フラウロス(流星号)



**敵** STH-14s  
百鬼



**AG** RGE-G2100  
クランジェ



**AG** ovv-1  
ガフラン

役割が与えられていた。そして続編の『機動戦士ガンダムZ』においては、モビルスーツ「キャラクター」の新しいイメージがより鮮明化される。より人型化、装飾化が進み、敵役もはやザクのコンセプトからは大きく違うものになった。このあたりは小学校高学年・高校生くらいがターゲットの「ガンダム」の商品開発、流行やマーケティングの雰囲気を窺うことの重要さが窺える。一方で大学生や社会人となった「旧ガンダム世代」に向けては、劇場作品『機動戦士ガンダム 逆襲のシャア』88年のモビルスーツ表現が『機動戦士ガンダム』の延長線上に、さらにリアリティを付加される方向で設定された。アムロとシャアの戦いの決着を描くという物語のコンセプト上、旧作ファンも視野に入れるのは当然で、同時期に制作されたOVA『機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争』も同様といえる。

モビルスーツのイメージの基礎はこれら『機動戦士ガンダム』『機動戦士Zガンダム』『機動戦士ガンダムZZ』あたりまで、ある程度確立されたといえる。以降のガンダム作品はこのイメージにある程度依拠することで、ガンダムらしさを担保してきたといえるかもしれない。しかしそれは、時代の流れ、各々の作品の製作者たちのオリジナリティやガンダムに対する解釈などから派生、体となったものでもある。言い換えると『機動戦士ガンダム』などの「古典」をどう解釈するのか、という話なのかもしれない。

こういった視点で各モビルスーツと作品を改めて見てみると、機軸も発見があるに違いないのだ。

カンタムシリーズにおけるモビルスーツ描写が、40年間同じであるわけではないのは喜ばしい。新たなシチュエーションや描き方が40年という歴史を作ってきたのだ。ここではそのターニングポイントになったシーンを見つめ、モビルスーツの表現の進化について考えてみたい。

## MSらしさを感じさせた 名場面アラカルト

コレが  
MSだ!

### 衝撃的だった!

#### モビルスーツの初登場シーン

・ 作品名 機動戦士ガンダム  
第1話「ガンダム大地に立つ」より

機動戦士ガンダム の記念すべき第1話は、モビルスーツという存在を端的に視聴者に理解してもらうべく、短時間に多くの事象が詰め込まれ、見どころ満載だ。冒頭のサクカ「宇宙服かロボットかわからない」描写からはじまり、続くコロニー内でコクピットから出るデニムとジーパン、これでロケットであること、その大きさがわかる。そしてザクのサイド7内での攻撃は、人間視点からの機動でザクの活動を見せることで、モビルスーツの大きさと、強大さをより強調して表現している。

さく、マシンガンは弾丸とアムロのシーンは観客、さらにガンダムの起動→ザク、マシンガンに耐える強さ→ザクとはパワーが違うガンダムの驚異的な性能と、前半のザクの強さの表現から手のひらを返すように、ザクをシロウトがマニュアルを見ながら「1」打ち倒してみせるのだ! このガンダムの性能の凄さを一気呵成に見せるシーンは、「モビルスーツ、そしてガンダムとはこういうメカなんですよ」ということを、余すことなく見ている側、視聴者に伝えているのである。



### 敵の黒いガンダムが 白い味方になる

・ 作品名 機動戦士Zガンダム  
第1話「黒いガンダム」より

機動戦士Zガンダム の第1話はタイトルからして「黒いガンダム」と衝撃的。黒という色はもちろん、敵側として登場したのだから、オープニングで白いガンダムMK-IIが出ていたのでもよや」と思ったものだが、敵の機体を味方主力兵器として使うのは、実際の軍隊では考えられないもの。「誰が敵か味方かわからない」という本作の物語構造を如実に表現していたともいえる。この強軍一敵の主力という流



れは、機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY (91年) でガンダムVSガンダムという図式を生み、その後の作品にも影響を与え定着化していることにな



### 細かなメカ描写がリアリティを生む 劇場作品ならではのスペシャル感!

・ 作品名 機動戦士ガンダム 逆襲のシャア より

機動戦士ガンダム逆襲のシャア (88年) は、ガンダム作品としては初の劇場オリジナル作品だ。最初から劇場用に制作しているため、それに見合、丸々細密な描写がされる。本作は、製造中のガンダム周りのシーンから始まる。ここで重要なのは、頭部に保護シートがかけられ、その下にさらに透明なシートでカメラなどが保護されていること。モビルスーツの頭部はセンサー類が集中し、建造中にそれを保護するのは



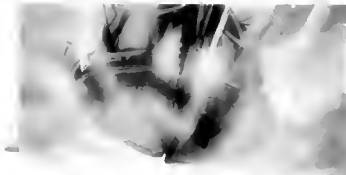
建設現場の養生シートや、新車のシートの保護カバーを見ても、必要のあるリアリティといえる。こうした細かいシーンの積み重ねが、モビルスーツに「リアル」を感じさせるのだ。



## 新世紀のガンダムが描く ジン・モビルスーツのリアリティ

▶ 作品名 機動戦士ガンダムSEED  
PHASE-01「偽りの平和」より

機動戦士ガンダムSEED（02年）は、「21世紀のフーストガンダム」として、機動戦士ガンダム、が下敷きにされたが、サクに当たるシンは物語前半で丁寧に描かれていた。物語冒頭での空嵐降下や、母艦からの発着艦シーケンス、サクでは細かく描かれなかった被弾部のユニットをバージする場面など当時のモビルスーツのリアリティ描写に正面から挑戦していたこれらの積み重ねにより、「フェイズシフト装甲で色が変わる」などのアニメ的演出も作品世界で存在できたともいえる



## 古いモビルスーツが強い？ 独特のメカ世界を構築したガンダム

▶ 作品名 機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ  
第1話「鉄と血」とより

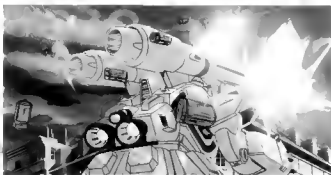
機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ（15年）もまた、モビルスーツの「位置づけ」に新しい挑戦をした。モビルスーツは「特別の存在」で、その下位にモビルワーカーなどの通常の兵器という構図の中で、ガンダムは約300年前に開発された機体のため、この世界の最新鋭機（グレイズ（サク的存在）の方が性能は高い）か、人体改造を要する非人道的な阿頼耶隠システムを使用することで、グレイズより強力になる。これは「ガンダムの強さ」をキャラクター劇にも関連させた「新発明」といえる



## モビルスーツと人との距離感の 新境地を描いてみせたガンダム作品

▶ 作品名 機動戦士ガンダムF91 より

機動戦士ガンダムF91（91年）では 人とモビルスーツの芝居を近づけるため大きさを15mにしかたけでなく、演出面でもモビルスーツと人との距離感が配慮されている。物語冒頭、クロスガン・バンガードのコロニー襲撃に際しG・キャノンの排出した排気、避難する女性の頭部に当たり死にしているシーンは衝撃的だった。排気シーンは 機動戦士ガンダム、の第1話でも印象的だが、その後もシリーズによく登場する、しかし軍演に当たっての死は圧倒的な緊迫感で、戦いの恐怖を実感させる



## ガンダムと量産型の位置づけを 改めて見直したガンダム

▶ 作品名 機動戦士ガンダム00  
第1話「レスタルビーイング」より

機動戦士ガンダム00（07年）では、ガンダムを試作機でも、高性能のワンオフ機でもない新たな存在として描いていた。それは世界に乏しいオリジナルの太陽炉を持つ、当時の技術水準を遥かに上回る機体というもの。そして量産機に当たるのは3大陣営の最新主力機という構図で、ガンダムをモビルスーツのグレードの優劣ではなく、絶対的な存在として描いた。後に擬似太陽炉を持つ機体の出現で、その地位は揺らぐが、最後まで「特別な機体 それがガンダム」という図式は崩れなかった。



常に映像的な進化を続けていく「ガンダムシリーズ」

最初の「機動戦士ガンダム」で、巨大ロボット兵器などの荒唐無稽な物体が存在する世界観をリアリティを感じさせるように描く手法は、ロボットアニメの歴史で最大のインパクトだっただけでなく、その後のエンターテインメントに大きな影響を与えている。といっても最初のTVシリーズは、現在から見てみると、それほどでもない印象もある。それが例えば劇場版「機動戦士ガンダム（81年）」などでは、ジャンプするガンダムの足の裏にバーニア（ガンダム用語で、ロケットモーターが正しい）が取り付けられるようになるなど、その見せ方には絶えず改良と進化。さらなるアブデイトがあり、それが後の作品への蓄積に繋がっていったのだ。

一方、ガンダム世界独特な展開も数多く登場し定着化する。「機動戦士Zガンダム（85年）」では、冒頭で敵役として「悪いガンダム」が登場し、それが破壊された後に白く塗り替えられ干渉機になる、という衝撃的展開を見せた。本作以降では、強敵と裏切り、返逆、ドラスカの軍隊ではありえないものにする効果が高いこともあり、「ガンダムシリーズ」では定番の要素となっていく。つまり、リアリティ表現をまず見せてから、その後に突拍子もない物語を展開することで説得力を付与していくやり方は、メカ描写もドラマも同様のものだ。





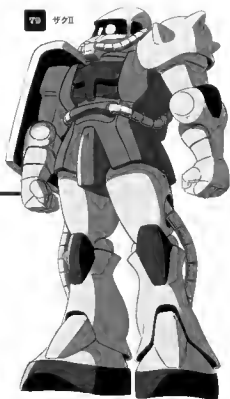
96 陸戦型ザクII



90 サクII 2型



99 サクII改



79 ザクII



98 サクIII



88

ハイザック

続編として製作された『Ζガンダム』では、新たな「ポストザク像」を模索していた。さらに次作『ガンダムΖΖ』では「ザクIII」という、そのもののスハナな機体も登場するが、同時に重産権としてのザクの形態化を招く

## ヒストリカル

# ZAKU

## 表現の歴史

モビルスーツの永遠のイメージリーダーといえ、RX-78ガンダムとザクであることは、万人が認めるところだろう。この2機は後の「ガンダムシリーズ」において、デザインや設定のモチーフになり続けた。一方でMS-06ザクという機体は、ガンダム以上に変遷が大きい機体といえる。それはまさに、ガンダム40年の歴史の証言者でもあるのだ。

## 『ガンダム』の斬新さの旗印であったザク

今回の特集で度々書いたが、「機動戦士ガンダム」において、最初に見る者にインパクトを与えたのは、ザクにはかならない。そして、この時点では「MS-06ザク」ではなく、あくまで「ザク」であったこと、もまた、忘れてはならないだろう。『機動戦士ガンダム』の冒頭のシーケ、呼吸音とともに登場する宇宙服が口ホントかわからない姿、やがてわかる絶対的兵器としての存在と、ハッパインであるミノフスキー粒子というSF設定、何もかもが新し、同時に第1次世界大戦の兵器を彷彿とさせるその姿に、まず戦記漫画やミリタリーのプラモデルに親し、世代の高校生や大学生などの「メファン」が騒ぎ出した。「機動戦士ガンダム」という野心の、つ斬新な作品の旗印こそがザクであつたのだ。最初のムーブメントは

が制作に加わって、初期にガンダム世界を広げるのに大きな役割を果たした。同誌にはモビルスーツの解説ページが掲載されているが、ガンダムなど地球連邦軍のモビルスーツよりジオン公國軍のモビルスーツの方が先に紹介され、ページ数も多い。それが当時の雰囲気や物語を、その中でザクのバリエーションモデルの概要が記述されており、これや大河原邦男氏のイラストにインスパイアされ「MSV」が登場している。「MSV」にはご存知の通り、高機動型ザクをはじめ、ザクの派生機が数多く登場し、その後のザク史、モビルスーツ史と与えた影響は大きい。キーバウンであった小田雅弘氏が、「僕や同じストリムベアス氏（「見」）君はザクしか作らなかった。ザクしか頭になかったんですよ」（小社刊『MSV F1「ガンダムブーム」の最先端にいたファンたちは「玩具的」な配り

ムック本である「宇宙翔ける戦士達GUNDRAM CENTURY」(81年9月発行)の「河森正治氏や美樹本晴彦氏などが参加した伝説の同人誌「Gn's eight」の実質的な商業誌版であり、本編にプレリーとして参加した「スタジオぬえ」(86年)では、モビルスーツの描写からミリタリー色が薄まり、可変機や専用機の戦いの様相を呈する。さすがにザクの入り込む余地がないように見えたが、ここでもザクは登場した。ザクIIIである。ただ、これは強力な特務機であり、ザクというキャラクターイメージを継いだものだった。言い換えればザクというキャラクターが、いかに強調されたかを物語っている。

一方で、「MSV」の後継者ともいえるのが、『機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争』(89年)だろう。富野由悠季監督が関与する、ホワイトベース隊などが登場しない、一年戦争を描いたこの作品に登場したモビルスーツは、ザクやジムなど、『機動戦士ガンダム』のモビルスーツと同じだが、そのデザインは、かなり違うものだった。これは制作当時「製作された時代に合わせたデザイン」などは変えられたが、宇宙世紀の世界観の中では同じ機体」とされていた

がされているガンダムではなく、ザクこそ作品世界観を支えていたことがわかっていただけるだろう。時代により変わり続けたザクのデザイン

そして85年に続編である『機動戦士Ζガンダム』が制作され、地球連邦軍による改修機体であるハイザックが登場する。胸の意匠など、地球連邦軍の機体を意識したデザインではあったが、「ガンダム」の敵はザク、というファンが共感できる構図が、続編でも見られた。しかし本作と、その続編の『機動戦士ガンダムΖΖ』(86年)では、モビルスーツの描写からミリタリー色が薄まり、可変機や専用機の戦いの様相を呈する。さすがにザクの入り込む余地がないように見えたが、ここでもザクは登場した。ザクIIIである。ただ、これは強力な特務機であり、ザクというキャラクターイメージを継いだものだった。言い換えればザクというキャラクターが、いかに強調されたかを物語っている。

04

## ザクII (セモベンツ機)

アニメ制作の現場の1化が進んだことで、過去作を題材にした外伝的作品も3DCGで描かれるようになった MS IGLOOシリーズはそうした作品の典型であり、時代のニーズに則した姿でザクは描かれるようになっていく

OVA作品にみるザクの姿

0080 ボケ、トの中の戦争「0083 STARDUST MEMORY」第08MS小隊の3作とも、製作年代は異なるものの「機動戦士ガンダム」の物語線の延長線上にあるため、それぞれ時代に合わせたザクの姿がデザインされている。



ザクII ORIGINAL版

カンタム 8の系譜に連なる最新作といえる THE ORIGIN でもザクは欠かせない要素の1つ。それは MS IGLOO シリーズとは異なる表現手法でザクを描いている。通常の作画では難い、情報量の多きCGの特徴

ザクII  
(ザンダー・ボルト版)

04

## ザクウオーリア

一種のキャラクターアイコンとして、またファンサービスである「アイコン化したザク」といえるだろう。カンダムSEED DESTINYのザクウオーリア



99

## ボルジャーノン

家は多少作風に合わせたアレンジされているものの、型式番号などを含めてザクを流す「マカダム」のボルジャーノン。扱いとしてはケストメカ的。

が、現在ではすべてバリエーションモデルとされる。「ガンダム」がその後も継続してこれほど作られるとは分らない時代の作品ゆえ、当初のコンセプトも理解できず、現在の位置づけの修正も、シリーズ全体を考えると当然ともいえる。本作品では、大幅にデザインがリアル、あるいは詳細なザクが登場するが、それよりも重要なのは、最後にザクがガンダムを倒すという結末だ。やはりガンダムの敵はザクで、弱いはずのザクが知恵を絞ってガンダムを倒す姿もまた、いかにザクが愛されていたのかを物語っている。

2年後に制作されたOVA「機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY」(91年)は、1戦半戦後の設定の物語だったが、本作にもザクは登場する。それは「0080」でも設定として登場したジオン公団軍の「統合整備計画」で開発されたというザクF2型であった。これはF2型(ザクF2改)と違い、リリナルのフォルムに近かったが、ザインはリアルファイン、スモアに印象であった。後期生産型ザクF2型で、これもザクのデザインという好例である。ちなみにF2型という型式番号は、第二次世界大戦のIV号戦車のF2型をイメージしていると思われるが、F2型は20世紀末にその後継機であるG型に統合されたという新資料が見つかり、現在はG型と呼称するのが主流である。続くOVA作品「機動戦士ガンダム 第08MS小隊」(96年)でも、ザクは敵メカとして、特に物語前半に

おいてJ-C型(陸戦型ザクII)が登場する。J-C型のデザインは大河原邦男氏が担当し、前2作の出岡裕氏、カトキハジメ氏とは別の方向性で、オリジナルデザイナーならではの「近代化」が図られたと言っている。映像と模型の融合が進んだザクの意匠

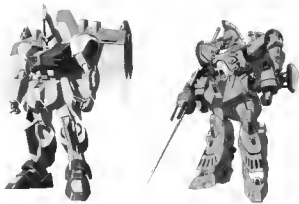
そして、もう1つザクのデザインのリファイン・アップデイト史に影響を与えたのが95年発売のバンダイ「当時」のプラモデル「MG(マサダグリード)のMS(06ザクII改)」。これは「究極のガンダム」を目指し、デザイン的にもモビルスーツの「解像度向上」という手法で開発され、立体物であることから、ある意味アニメデザインにおける「本物」を目指した様々な「解像」を形にしている。この流れは3年半後に発売された定価1万円の高級商品PGバリエーション「ザクII」で一つの頂点を迎える。これはアニメーションにおけるデザインのリファインとは別の方向の深化でもあるといえる。これらのデザインの方向性は、3DCG作品である「機動戦士ガンダム MS IGLOO」シリーズ(04年)においても、ザクの意匠に取り入れられている。フルCG作品であったからこそ、機型とも馴染みやすく、製品と作品の「直結性」が意識されている。また手描きのアニメーションに対して、情報量が密でできることと立体と画面が近づいた理由がある。そして「機動戦士ガンダム MS IGLOO 2 重力戦線」(08年)において、ザクが「巨間的な敵」と

して描かれていた。また最新作「機動戦士ガンダム THE ORIGIN」(15年)も3DCGでメカが描かれるが、描かれたザクはまた違う解像であった。

一方、ザクの登場しない。ガンダム作品でも、「ザク」的な存在のモビルスーツは、必ず登場する。しかし、それらはザクほどのインパクトや人気を得るには至っていない。それは「ガンダムシリーズ」が「ガンダムVSガンダム」的な世界観が主流になっていったのと無関係ではないだろう。「ガンダムの敵」の地位を降りざるを得なかった「ザク」の名も、1は、世界観を支えただけ。だが、主役はなくなっただけだ。だが「機動戦士ガンダムSEED DESTINY」(04年)では、主要キャラクターの乗る特別な機体として「ザクウオーリア」が登場する。これは機体商品とソフトするなど、ザク人気の特別な存在を伺わせたが、同時にザクの特殊性を証明したといえる。

ザクは作品ごとに方向性、時代性、デザイナーの個性などによって微妙に変化しつつ、現在でも大きな存在感を見せている。そして今後、ザクのような存在が登場するかは「わからない」といえるのが正直なところ。おそらくそれはザクとはまったく違う姿だろう。登場する作品も今やガンダムが革命形であり、「機動戦士ガンダム」が革新的であり、そのイメージリーダーがザクであったように、新たな革命形の出現は、見えないような見えないような、複雑な心境である。

みなさんもうでしよ?



## モビルスーツの モチーフ&イメージ

～デザインから設定に至るまでのイメージソースを探る～

モビルスーツのデザイン、またはイメージソースは時代や作品により、ある程度の振れ幅を持って描かれてきた。エンターテインメント作品であるから、時代や流行、描きたいことによって変わっていくことは当然のことであり、その結果が現在のモビルスーツ像を形作っていったと書いていいだろう。ここではモチーフの変遷を考えてみよう。

### 現実の兵器がモチーフの 一つになるという革新

モビルスーツの始祖といえる設定論にも作品的にもサクであることは論を待たない。デザイン論的には、富野監督のイメージラフ「富野由悠季の世界」展でも展覧されていること、大河原邦男氏のデザインではモノアイというアイデアは同じであるものの、ずいぶん多岐がある。大河原氏はサクをデザインするに際し、そのシルエットに「背広」のラインを入れているという。

『機動戦士ガンダム』第1話の冒頭初見で多くの人が「これがロボノトなのか宇宙服なのかわからなかった」という感想を持ったというが、名前に「スーツ」が冠されているほどに、ロボノトとヒトの距離を意識的に近づけようという試みが見える。それまでのロボノトアニメの、敵が操り出す怪獣などと区別がつかないような「侵略兵器」などに比べると、現在までも野心的な姿だ。

一方、機動戦士ガンダムで描かれたイメージは第2次世界大戦を彷彿とさせる。サクのイメージソースには日本海軍の零式艦上戦闘機など、日本やドイツの兵器のイメージも透けて見える。このガンダムの世界観即出において、ある程度の下敷きとされている。モビルスーツの現実兵器のメタファーを積極的に取入れたのが「MSV」（81年）と書いていいだろう。MSVで様々なことに使われた設定は、ミリタリーファンなら「わかる！」というモデルが意識的に散りばめられている。

ガンダムの設定にも注目すべきところがある。たとえば「機体構造がモノコックフラーム」という設定だが、実際には、これは文字設定とも言うべきものである。モノコックフラームとは簡単に説明すると、ボディアの構造とフレームを一体化したものの設定が最初からあったのか、この情報は掲載された雑誌媒体で作られたのかはわからないが、当時はモノコックフラームのボディを持つ自動車や広く採用されつつある時代で、現実の「最新技術」との接点となるキーワードだったといえる。

### 80年代のバイクブーム 脱兵器モチーフとしての

フレームの構造論としては「機動戦士Zガンダム」（85年）でムーバブル・フレームが採用されている。これは内骨格とフレームが別の部品となるものであり、モノコック構造とは真逆の構造といえる。多分、モビルスーツはモノコックフレームの力が無駄なくできる（弱くできる）だろうが「実物ではないので検証しにくい」、ムーバブル・フレームは確かに魅力的なアイデアであった。それはおそらく、80年代のバイクブームとも不可分ではないだろう。70年代の特徵としてバイクに寄与するものであるカウル・フェアリングが付き始めたことがある。カウルは風よけと保護部品でしかなく、プラスチックなどの軽い素材が好ましかった。そしてこのカウルが好ましかったのだ。「Zガンダム」以降の80年代には、デザインやスチ

フにバイク好きも多く、ムーバブル・フレームが受け入れられたのは、このカウルのかつよさが影響を与えているともいえる。言い換えれば、かつよさは時代の尺度でもある。80年代バイク文化の影響は別の面でも見ることができ、それはガンダムの存在そのものについてだ。それも「機動戦士ガンダム」の頃より「ガンダムビルドリアル」という論争があったのもろろ厳密にはリアルではないのだが、リアルに見える雰囲気がある。機動戦士ガンダムにおいて、ガンダムだけが浮いているというのだ。これは「試作機」といえるが、機動と姿が違い、性能が突出している乗り物と見え、といった意見だ。アニメロボノトを作品物語中のキャラクターと考えると、製品化されることも含めてガンダムがこのようなキャラクターになったのは当然とも言えるのだが、当時の熱心なファンたちの心情はそうはいかなかったのだ。

バイクレースの界には、ファクトリーマシン（ワークスマシン）と市販マシンの区別があった。ファクトリーマシンはメーカーがレースに勝つために開発するもので、同じような外見の市販マシンとは異なり、ほぼすべての部品を特注で作り、その価格も数十倍というものだった。サキノトー周をほんの数秒速く走らねばならぬという。市販マシンという存在は、工業製品における試作型よりも、この点に近い。試作のマシンともいえるだろう。実際「Zガンダム」以降の特機機「ワンオフ機」はこのようなイメージで捉えた方がわかりやすい存在だ。また、レーシングマシンがスポーンやメーカに定着してマシンの間にカラーリングが違ってもキャラクターの区別という意味で専用機に近いイメージだ。

『機動戦士ガンダム 連繫のシャア』のビルドリアルは、当初「ジェガン」をベースにしているという記述が活字メディアで見られることになったが、現在の設定では否定されている。これがまさにファクトリーマシンと一般マシンの念頭に置いた設定であったことは明らかだ。80年代後半、冷戦構造が崩壊しつつある時代には、兵器を想起するよりも、より身近なマシンを題材にする方が時代に合っていたのだろう。

### 新たな価値観導入と ガンダム自体のモチーフ化

『機動戦士ガンダムF91』（91年）はある種の仕切り直し作品であった。ガンダム「F91」のデザイン案は当初は初代RX-78ガンダムに近いものだったが、後のF90、新しいデザインを求めた結果的に大きく変えられている。その胸部のデザインは自走車のフロントグリルという。一方で敵方のクロスボーン・ハンガリーの機体モチーフは「古代ハビロニア」と、そのモチーフにミリタリー色はほぼ含まなくなっていることについてはいいだろう。ある意味、モビルスーツに兵器なら別の現実のメカをあてはめることで、空想科学



40年で「一般化したがゆえに  
見えづらくなった」「革新性」  
モビルスーツの明日とは?!

## 現在のモビルスーツは 二極化せざるを得ない?!

モビルスーツ、その登場からロ  
ックンロールだと言っている  
ろう。わかりやすく言うと、時代を  
変革させた革新的な存在、というこ  
とである。しかし、現在ではモビル  
スーツを含めた「ガンダム」は、い  
わば保守的というイメージが強い  
かもしれない。という側面もある。  
な

にせ「機動戦士ガンダム」はブーム  
になるほどのヒット作だったから  
だ。そしてロボットアニメ作品に限らず、  
多くのSF作品からエンターテイン  
メントに至るまで、「ガンダム」が作  
り上げた小フォーマットは多くの作  
品に大なり小なり下敷きになって。さ  
らにその後40年に至るまで数多くの  
作品が世に出たことで、2世代間の  
キャラクターとして認知されたけ  
でなく、3世代キャラクターになっ  
ていくに違いないからだ（すでにそ  
うなっている面もあるだろう）。

こうした長寿エンターテインメン  
ト作品（つまり、1作品など初期の作  
品がヒットし、1作品目以降の作品が  
「一般化」と「一般化」という、相反す  
る事象と共存している）はなくてはなら  
ない運命にある。先鋭的な部分は、  
それこそハイターゲットといわれる  
層が好み、作品が経年すること

「懐かしさ」や「気  
軽に楽しみたい」  
という部分は、一  
般的な層に支持される  
ようになる。また、あるいはそ  
の中間層なども感服される、といっ  
た具合で、懐かぬ人が「好き」にな  
って、これによってゆえに、その裾野  
は広がっていきうわけだ。その裾野  
は昔にあふれる「シャア専用〇〇」  
という商品をつくとも思えない。い  
え、わがやうな人から愛されるが  
ゆえに、初期の先鋭的な部分の輪郭  
が次第に失われて「懐かしさ」や「お  
約束」といったようなものが主流に  
なっているように見える。一種の時  
代の流れでもある。実はモビルス  
ーツの40年の歴史も、2つの極の間で  
揺れ動いてきた歴史ともいえるだ  
ろう。「機動戦士ガンダム」におけ  
る「ザク」を代表するモビルス  
ーツには「機動戦士Zガンダム」  
「機動戦士ガンダムZZ」などの若  
手デザイナーや若手スタッフが参  
加する作品が生まれる。21世紀初  
の作品である。「機動戦士ガンダムS  
EED」以後は、作品ごとに様々な  
コンセプトを導入すること、「現  
代性」を取り込んでいった。

そうした流れは今後とも変われる  
ことなく続くことだろう。また各々  
の作品は「ガンダム」とは、モビルス  
ーツとはなにか」という命題をテ

## 「ガンダムvsガンダム」 時代のモビルスーツとは?!

しかし、「一般化」という視点か  
らすると、これらの作品のモビルス  
ーツたちがバラエティの裾野を広  
げていったために「モビルス  
ーツ」というような茫漠としたイメ  
ージとなってしまうという側面もま  
たあるといえる。特に最近の作品は  
「ガンダム」と名のついた機体が、  
敵味方の区別なく、数多く登場して、  
物語の中心に据えられていく。そし  
て「ガンダム」という超絶的な力を  
見せるために、他のモビルスーツが  
いゆる「量産型」、それこそ「蛟  
トロボ」つまり「ヤラレ役、雑魚  
キャラ」に扱われてしまいうもの、  
致し方ないこととも思われる。だが、  
しかし、現在においても、これら量  
産モビルスーツは、作品世界を支え

る大事な役割を  
担い、メカニ  
ム（設定として  
かなり作り込まれた存在  
なのには変わらぬ。いわば作品の  
オリジナリティに直接触れるギヤ  
クターなわけだ。コア（ハイターゲ  
ット）なファンは、それを見ることが  
楽しみの一つなのだが、一般層から  
すれば物語の背景にしか見えな  
くもしょうがないところだろう。

年）では、敵のガンダムは、物  
語終盤に登場するのみだが、味方側  
のモビルスーツとは明らかに異色  
だった。むしろ敵対組織のウエイ  
ガンとのモビルスーツとイメージの共  
通化が図られている。「機動戦士ガ  
ンダム 鉄血のオルフェンズ」（15  
年）では、敵のガンダムが登場する  
前の物語冒頭において、物語中で量  
産機に相当する「グレイス」というモ  
ビルスーツの特別といえる強さ（モ  
ビルスーツより下位のモビルワ  
ーカー）との対比が「ガン」に描かれて  
いた。「先鋭化」と「一般化」の両立  
が宿命づけられた作品である「ガ  
ンダム」というタイトルは、それゆ  
えに制作側にとっても、難しい作品  
といえるのかもしれない。

おそらく「ガンダム」作品が原初  
の形に戻ることはないだろう。それ  
こそが、ガンダムが積み重ねてきた  
歴史だからであり、多くの人がそれ  
を望んでいないことも然りだろう。  
でも別に原初に帰って時代を打ち破  
る作品が登場し、そしてそれが幅広い  
世代に受け入れられる作品が出る  
といいと思う。それは、多くの人が  
現代を開業的と感じているがゆえ  
なおさらだろう。

実はそういつた試みは近年の作  
品でも行われているのだが、むしろ  
問題は、それを受け止める僕たちの  
方にあるのかもしれないのだけれど。





# 『ガンダム』を取り巻く 環境と変化を 遂げてきた時代

BANDAI SPIRITSに聞く!

**GUNPLA**  
MADE IN JAPAN

BANDAI SPIRITS ホビー事業部

インタビュー

**岸山博文**  
**狩野義弘**

ガンダム が登場してから39年。衝撃的な「ガンダム」が誕生した1980年代後半から様々なアプローチが構築されてきた。そして現在、ガンダム はグローバルなアイテムとして、世界の市場へ向けて発展を続けている。度重なる挫折と、もたらされた栄光。その間には、はたしてどんな苦闘があったのだろうか?

## 『ガンダム』誕生から ターニングポイントまで

1980年代のいわゆる「ガンダムブーム」の後、現在に至るまでの流れは、「ガンダム」を一過性のブームではなく、ビジネスとして定着させた流れだったと思います。実際にブーム後の状況は、どのようなものだったのでしょうか?

**狩野** 大体80年代後半から90年代の初めぐらいですか。一種類あるんです。数は売れている時代ではあるんですが、たまたま種類は少なかった。岸山 売価が現在の2倍ぐらいになつてしまつたからね。一概に放たれて比較はできませんが……

ブームがよった後、ガンダムを牽引していたのはSDガンダム。BB戦士という時代があったと思います。「機動戦士Vガンダム」までは本当に、厳しかったのですか、逆周回戦のBB戦士は非常

に好調でした。たしかに日8戦士はプラモデルの遊びとしても面白かつた。80年代後半はデフォルメムービーもあり、「魔神英雄伝ワタル」で「機動グランゾウ」といった作品を見慣れた子と私たちには「リアル」よりもSDが普通、と感じる地盤はありました。

リアルを押ししていたのは、最初の「ガンダム」から継続しているユーザーでしょうか?

**岸山** そうですね。当時「リアル」といわれていた一般のサイエンスの購買層は、継続ユーザーさんが中心です。その人たちが卒業するとか、しないとかという判断は、当時とても大きな意味がありました。結局、卒業せずに家庭を持つて、子どもができて、代に繋がっています。面白いことに、親の影響を受けたお子さんは、お父さんが好きな宇宙世紀の作品や、リアル系を好みます。そういう意

味では、1990年にHGで焼き直し、ハイバルができたのは大きかつたでしょうね。

たしかにハイバルは、ガンダムライトに見ても大きなターニングポイントでした。

**岸山** 最初の本体のHG（ガンダム、ガンダム Mk II、Zガンダム、Zガンダム）は、単純にガンダムの焼き直しをしたかった、という理由だけでいい。でも、ここで「ハイバル」と話は飛びますが、という理由

機動した。でも逆に失敗だったのは「ガンダム」しかやなかった」ということ。そこでシリーズが広がることができた。でも、だからMGを企画した時は「ガンダム」縛りではなく、ライバルになったんですよ。つまりザクをやりたいから、ガンダムをやったわけです。

今となっては、ハイバルは完全に1つの主流になっています。



**岸山** MG、HGをリニューアルし、ハイバルで繋ぎとめていたおかげで、継続ユーザーと、その影響を受けた次の世代へと継承されて今がありますからね。それがなかったら、ほとんど減少していく傾向だったかもしれません。

たしかに1990年代前半の風潮としては、一年戦争をもっと掘り掘る「一年戦争」ではなく、宇宙世紀の続きを、機動戦士ガンダムF91や「機動戦士Vガンダム」が描かれることになりました。でも「それをみんな喜んでたのか?」といえ、また早かったのかも知れません。

**岸山** 依頼や要望ではなく、共に作り上げる関係。今は作品作りとガンダムは非常に密接な関係にあります。当時の状況はいかがでしたか?

**狩野** 今ほどではないですよ。「V

ガンダム」のプレゼンテーションの時に覚えていたのは、「今度のガンダムはRPGのように武器が変わっていく」と言われたことです。でも、実際にそんな展開を待っているのは、本編ではそのような描写にはありませんでした。そこでアニメという仕事の中で、設定をコントロールするのは、容易ではないことを知ったんです。

**岸山** スタッフのみなさんのやりたことも明確ではあったんですよ。たとえば「今回はコア・ファイターがポイントで、コンベーターが搭載している」と一体化しているんだと。コア・ファイターはパイロットが生産するための乗り物で、コンベーターを持つて帰るもの、という考え方ですね。ただ僕らとしては、設定として描かれていたことを追うだけで、「もっとうるさく」と面白いです。こんなことが「できます」という提案があったような。化学反応は正直なかつたと思います。

**狩野** 結構変わったのは「機動武闘伝Gガンダム」から? **岸山** そうですね。まあ最初は企画自体に卒倒しそうになりましたけど、ね(笑)。

**狩野** 最初は何となくスポンジの感覚。思ひます。

**岸山** 「ガンダム」で天ト「武闘会ですからね(笑)。それこそ「ガンダム」ってどういうものか、というイメージから、一番速く「企画」だと思つたんです。

だからユーザーさんより最初に関わった関係者は、販売会社でした。でも逆にアニメのスタッフの



### MC (マスターグレード) というブランド

95年の7月からスタートした1/100スケール主体で再現されるカンプラプラントの1/100当初はカンプラ誕生15周年の企画の一環として 模型雑誌などと連動し「究極のガンプラを作る」という名目で開発が進められていた インタビューでも触れているが、最初は記念モデルとして企画された製品であり、シリーズ化などは考えられていなかった。

方々は、とうやうて料理、ようか  
と館起されたと思うんです  
**狩野** 特に関係が密接になったきつ  
かけは、カトキ（ハジメ）さんのマ  
スターガンダムのマントじゃないて  
すか

山田 山田の構図をプラモで再現したときに、あれがこれだといった曲線を、カメラマンに考えさせてもらったんです。なにぶん、さかきさんが起してくれた人です。成せど、そのときは3Dでもありませんから、感覚的にそういうものを把握できなかったんですよ。それをカトキゲンさんの曲線をもとに試作で検証して、こういうウルルンかなやアノチポールをガリガリやっていくうちに、スタジオオに足を運ぶふよ々に変わっていったんですね。スタジオオには他のスタジオさんとも違って、試作がその場であればスタジオさんには「立体になって嬉」と感ずる人もいっぱいいました。そこで弊所でもらえたことで、距離感が崩壊した感じがありますね。

特撮後中戦のアイテムは、遊びのイメージを入れて、それをスタジオオに自給させること、アニメに使われたりするものも60ゴールドガンダムです。かくしはさが展開して内部のノズルが伸びるなどの連続モノクを入れたので、「たんでん」ですか、太陽にアニメで使われることもないかと。

宇宙世紀を離れて描写の幅を広げた意味は大きかったですね、  
岸山　今でこそ「ガンダムビルドフ  
・タース」などがありますけど、  
何十年前は、遊人・描写は「機

ンダムはかくあるべし」という縛りの意識が強くありましたからね、S D 的な描写と云いますが、たとえば「腕が伸びる」というリアルにはあり得ない描写を、勢いで成功させてしまった「Gガンダム」があっ

で、それをもうちよつとりアルで再  
現してみた『新機動戦記ガンダムW』  
のシェンロンガンダムがあり、その  
流れか、ハノタリを裏面日でリアル  
に描くことも カッコいい、という  
考えを生み、育まれたのではないで  
しょうか。

リバイバルの手ごたえは  
MG、PGへと発展する

1995年からはMGの展開もスタートしました。

**狩野** リハイルを受け入れる十堀  
「MGかうまい具合にシノクロ  
たのびその頃ですよ」

岸山 サラリーマンが模範店に発売  
日、亦んでいるとか、ちよつと衝撃  
的な光景で、た

**狩野** それこそ有名な漫画雑誌の表紙裏紙に広告を入れたら、それこそ大成功がありましたからね。

岸山 たから比較的早い段階でザクザクという流れになって

かなりヒノクリにまじった笑。まあ

もちろん、可処分所得がある人向きです。から、ターゲットの選定もよかったですよ。

一般ユーザーである自分たちの感覚からすると、1990年代中期から2002年くらいって、ほとんど技術が上がっていった印象があり

ますよな。

**狩野** そうならざるを得なかったです  
ね 機械も考え方も変わっていき  
ましたし MGの最初の頃も技術レ  
ベルが目に見えて上がった印象があ  
ります

**岸山** ターニングポイントになったのは、PGでしょうね。中身を意識して、この薄皮一枚の中でどうせめぎ合っていくか、みたいな流れになりましたから

**狩野** MGにしろ、PCにしろ、昔時はこんな人妻なもの、立て続けにやれるわけない、っていう話でした笑 それこそPGサク なんて本宅に時間がなかった それなのに

PGをシリ ズ化する なんてても  
のほかという感しで  
**岸山** こもその後の展開で、フラン  
の意識が変わったのもMGのお陰  
ですね もともとMGはそんなに続

けられる保証なんてなかったわけでは  
す 意外と頼いて、まった とい  
うのが正直なところで、最初のH.C.  
の時と同じで、記念品という気持ち  
が強かったんだと思います。その経

縛でRGも記念品としてプレゼントしたら「それは違うだろ」と怒られまして「笑」やっぱMGが続いたという事実がある以上、続けることを考えながらやるべきだと「新しい

ブランドを作るのであれば、もう幾くことが前提なんですよ

当時と現在では生産規模も大きく違いますよね？

岸山 当時の設計リソースは、PG

をやるなら年間1点、MGは年間2点程度です。PGの設計かできる人間なんて、1人、ませしこ

RX-78-2 GUNDAM Ver. G3E



**MS-145 G**



LIVIANO-SANU + THEOBAZOUKA ARCHITECTS





98年の11月に RX-78-2ガンダム が発売される。当時のバンダイにおける技術の粋を集めた究極のプラモデルという触れ込みで、その名に恥じない豪華な仕様の製品となった。ただし、フランドカゴチオリとしては 新世紀エヴァンゲリオン の 主役メカであるエヴァンゲリオン初号機がPG強1弾にある

岸山　　てすから大昔のガンブラブー

うのは相当なことなんです。他にも武者頭駄馬 Mk、II も、それくらいの個数を平気で売っていたわけです。

からね BB職などは準備が安い  
ものもありますが、年間100万個  
という数のインパクトは相当地す  
ばる。SEEは「売り場にも非常

にこたわっていました とれだけ物  
を作って送り込む、みたいなことは  
散々やりました もちろんいい作品

SEED、ではホビー事業部の方がサンライズに出向されていた

「狩野さんか、フラモデルの現況が気になるのか。……」

出回した流れです。デザインも懸念  
していましたが、「アストレイ」の  
展開も放送前に進めなければなりま

せんじした。でも「SEED」以降は常駐ではなく、定期的にサンライズさんに通う形に落ち着きま。これは「ガンダムシリーズ」も細分化さ

れて、相当 人では対応できません。

**岸山** 我々の立場的には、模範型として現できるものなら、実現できたものと

は変わりません。今度のサンダルは、こりいらのに、こくれ、ではなく、こりな感じ、なつてきます。し、







岸山　そもそもブラモデルという商品は、この静岡のいくつかの地域の一角で、50数年かけて生産質を確立してきた背景があります。この周辺一帯は、本当地にブラモデルの生産に特化したい地域なので置かれたところでやるよりもほとと安く作られてしまいうんですよ。突き詰めればブラモデルを安売めにして箱に入れていたのなので組み立てや塗装などの「質が発生しない」のが大きいわけ

後には「ガンプラ」の有り方も大きく変わるかもしれません。

**岸山** たしかに、箱に入れた完成品を袋詰めにしては、箱に入れてランダムに開ける、というシステムが、国内では確立していないわけですが、それは現在中国の生産拠点では、実は既に定着していることで、それこそ以前からのこと。人海戦術でのシステムを成立させていたまでで、人が作業か勝った現在では不可能なこと。それを今後、国内規模への設備投資を行うことで、コストを下げていくのかどうか……というのが現段階です。「ガンブラ」を取り巻く環境は、将来的にガラリと変わっていく可能性はあるでしょうね。

センタの設備の中で現地生産、現  
在にかけて。その中で現地生産、現  
地販売という取り組みも進めていま  
す。『SDガンダムワールド：國  
創傑伝』のシリーズは中国で生産し  
海外で販売してまいります。日本こ  
の商品の一部を持ってきていると  
いう形ですからね  
それは新しい取り組みだと感じ  
ますね。

**岸山** 現在、ガンダムがすべて受け  
回されているというよりも、同僚  
同僚からのキャラクター、SDガ  
ンダムのスタイルがあり、そこにブ  
ランドというファーマントを加え  
、商売として成り立たせようとい  
う段階ということですね。将来的  
に、中国にガンモデルの文化がもた  
げられる。カンブラが定着すれば  
時々の範囲は普通のシリーズにも拡

大するかも、れませんが、  
やはり海外に拠点を設けないと  
今後は難しいということですか？  
岸山 新しい取り組みを進めるうえ  
で、現在限界に近い日本の工場た  
でカバーされるのか、ということ  
ですよね。それから中国の技術水準  
や品質も上げて、生産も中国で行っ  
て、そこからアジア圏をカバーする  
ということが現実的ではないかとい  
うことで、もうひとつ対応策を考  
えれば、現地生産と日本の生産拠  
所の確立は、並行して進める必要があ  
る、と思います

狩野 一回例えれば、まさにテスト  
ケースですね。中国に限らずです  
が、海外のマーケットに対してアジ  
ア圏は、一番大い、合計数い、えは  
遠かです日本を過越する日はやっ

てです。  
色遣りや組み立ての上質が発生する完成品は、日本で作ることは無理ですが、プラモデルからそれをお客さんに託していただく、それを考える、海外と勝負できる数少ないプログラムだと思います。  
日本でやることの意味が問われるかもしれませんね。

**岸山** 生産ラインからランダムに引く正確でないランサンでも、すべて強制的に組み立てられるという状況は結構すごいことなんです。日本のユザサーさんが「よくぞ俺の前」に考えている現状にしても、世界規模でその領域に行くまでは、まだ時間はあるかなといううね。

**狩野** 昨今の3Dプリンターが飛躍的に進化を遂げるという状況は問題です。すよね、アノという間に追いつかれ









「ラ・モーツァルトの星」は、むねよしの地元では平成元年頃地上で再放送していた。当時すでに結構古い作品だったのに、当時の子どもたちががつり観ていたのをはっきり覚えてます（小学校の教員をしていたから）。それでやっぱり時代を超えた「作品力」ですね。

会場のモニターに  
みんな観入ってる



「機動戦士  
ガンダム」  
第1話だ

今さらわざわざ  
観なくてもさう

何回も

観たぞよ

しかし

RX-78-2  
大地に立ち



うおおおおお  
やつは燃える！  
これがトミノ監督の  
物語力よ！



どちらもロボこそ  
出ないけど  
超名作なんで  
もったいないよ！

この展示のすごいのは  
トミノ作品を支えるクリエイターの  
原画が一堂に会するところ！


安彦良和先生は  
もちろん！



北爪宏幸先生！  
厚塗りも淡彩も  
自由自在！

レイアウトや設定の鉛筆画の筆致にも一切ためらいがなくまさに天衣無縫！

新書のイラスト原画。  
「大地と空」は、空と土がリ  
ンダのフニの板敷きの人が  
空を飛ぶイラストが  
このイラストでは、空と  
土がリンドラ！



すべ  
物-服-木の家  
学童用画板  
描かれ21322  
信554存15!

そのなかでも  
最もむねよしを  
泣かせたのば！

2014年9月  
3年生美術科第29  
回展覧会

1981年発行の  
伝説のムック  
「GUNDAM  
CENTURY」掲載の  
佐藤明彦と宮武一貴  
両先生の「カウ」!

ぐおおおおおー!  
佐藤先生の下地  
どうやって  
描かれてますのん

そそやって膨大な資料を  
追っていくとだんだん  
見えてくる!

これは

希代の天才の  
「あるある」が!

ターナーの  
安田朗先生  
一連の作品が  
油彩だったとは!

額もなんかもう  
格調高いねー!

あるある①  
タイトルイメージに  
凝りまくる!

宇宙合体

銀太

「この作品は、当時の  
放映中の『ガンダム』に  
対抗するべく、  
『銀太』という  
キャラクターを  
考案したとある。

あるある②  
なんとかんたんに  
実はメカフェチ

あのメカもこのメカも  
実はトミノ監督の  
手を経たモノ!

マスクの  
ディテールにも  
強いこだわりが

ホントに  
こういう  
書き込みが  
ある!

「こういうアングルで  
描いて欲しい  
つばなしで」と注釈  
(注: つばなしはヘルメット部分の  
ひし部分のことらしい)

MKII頭部ラフの  
熟い描き込みからも  
監督の思いが  
伝わってくる!

③ペンネーム  
多い!

小田 良  
～演「番目の国」～  
とみの喜幸  
～サボットの初観望～  
富義之

イデオンに出てくる  
ソロ星の移民史も  
びっちり設定されてる

あほ〜

#### ④ 設定

⑤ 作品をまたぐ  
トミノ流  
ネーミング！

⑥「トクニ」～「機動隊士」の「AFビル」の名

④ クラウドに11月15日「機動戦士ガンダム」の  
TVCMが流れた。ポイントだ。

⑥ グラバ〜「格闘家」は「ガム」の「モビルスーツ」の名の  
子定だ。だが、「聖」は「グ」だ。バインの  
太一・パムの名に。聖闘士「サングル」の「グラバ」。「グ」は「グ」  
「格闘家」は「ガム」の「グラバ」にも通じる？

◎ガンダムの～伝説巨神イザン」の初期題名案 { など... }

そして最後の  
トミノあるある……

作品のためには  
一切妥協せず！  
リテイクも重ね  
徹底的に理想を追う！

F91の場合  
読み取れた  
だけでも  
記すと……  
(機力原文ママ)

腐の処理  
前の主主

シールド器  
前のままor  
安彦案

### 長すぎる不便

前のままor安彦案  
一枚のブレードとしての  
型を明確に

ここでくびれさせる  
色気です

奇しくも本展覧会の  
会場限定で富野監督初期案の  
『MGガンダムF91』キットが  
販売されているので  
それで確かめるのもいいかも!

全体小さく

はっきり  
大きく

前のまま

ボリューム

## 明確に切る

やっぱり  
メカ好き  
なんだ…

スリット  
なくても良

甲は安彦案のほうが  
いいのかも知れない

このアールが欲しい。  
その上で

お金とか  
もふたは!





『富野由悠季の世界』  
2019-2020年  
全国5会場を巡回予定

兵庫県立美術館 2019年10月12日(土)-12月22日(日)  
鳥取県立石見美術館 2020年1月11日(土)-3月23日(月)  
青森県立美術館 2020年4月18日(土)-6月21日(日)(予定)  
富山県美術館 2020年7月-9月(予定)  
静岡県立美術館 2020年9月-11月(予定)

# ガールズ& パンツァー

## 最終章

GIRLS und PANZER das ENDE

第2話 柳野啓一郎 (3D監督)  
インタビュー&解説

最終第1話劇場上映から約1年  
半、ファン特選の第2話が劇場上映された。  
そこで今回は、本作で3D監督を務める柳  
野啓一郎さんに様々な見どころを語り

構成・文 黒木優介



ガールズ&パンツァー  
最終章 4D  
~第1話 + 第2話~  
4DX, MX4Dにて  
2019年10月11日(金)  
劇場上映!

※公式サイト  
https://girls-und-panzer.jp/  
and PANGEN Photo



「マリーが乱戦を置いて、戦車に飛び乗って出陣していくシーンは2コマ落ちてPAN（38）するんですけど、そうすると間違はフリッカーという現象が起きてしまう。それを回避するため、2コマに1コマ隙にすらししているんです。それでガイドを細注して細を揃えてもらって、それをもう一度3Dに追いつめさせるということをやっています（柳野）」

## ☆01 → 作りこまれたボカーシュでの戦闘

▲「ボカーシュ戦の後半ではマリーのブラスター車に大先遣の戦車が参加していくシーンがありますが、どの戦車がなぜそこにいて、何をしようとしていたのかをきちんと設定してあります（柳野）」



柳野は通達 各一丁に1丁1丁と、チームで途中 通達をやる先遣のチーム、悪いのヒート引いた位置から移動してきて攻撃を完成させる。メスチームなど各チームが画面外でも死力を尽くして戦っている

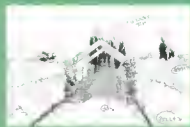
▲「第2話後半の前半でボカーシュが動くシーンは細注された車頭が各所にいます。このシーンをきちんとするために念入りの戦闘行動プランを最初に書いたという部分もあります（柳野）」



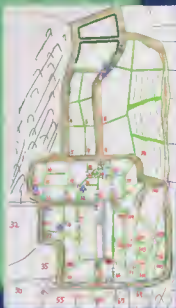
→ 追加された  
ボカーシュの戦闘で  
各から大先遣がボカーシュに攻めている  
ボカーシュ各所に食糧のC字マークの戦車が陣取  
いていることがアイコンでわかる

## ☆02 → CGと作画の融合

（柳野）「ボカーシュ戦は、さらにはボカーシュでも3DのCGと作画の融合がポイント。手書きが使い分けられる。ボカーシュ（3D）。全体としての制作効率、そして見栄えを考慮しての選択だが、両者の融合はバツと見てもらえそう。もうわからないけど、この完成度、連絡もかなり密に物議への決断を生む。



▲ボカーシュはナラにロシババルディアボカーシュ、生駒はネズミモチにセイヨウバクテノキなど植物も大まかに定めていそう。



画面に映らない車輪も  
意図を持って行動している

▲「第2話の前半はボカーシュ戦ですが、CG的にもかなり手のこんだことをやっているように見受けられました。柳野 確かにボカーシュは大変でした。最初に水島監督がボカーシュの設計図をいたいたんです。受け取ってから、監督のコンテ作業でちよっとして、その時にボカーシュの設計と後半の戦車の演技に間に合うように提案をさせていただきました。展開にアノ盾が生まれないよう戦車の配置や行動をきちんと決めたり、ある程度3Dで舞台のモデルを作ったりする必要があったからです。2Dならアニメ空間的な演出で、まかしも効くんですが、3Dモデルではそれが許されないの、最初いきなりと作っておかないといけない、それでこちらから地図を提案して、新規エリアを追加しました。

ボカーシュの設計マップを見せたいたんだけど、マップに1から80番くらいまで番号が振ってありますが、これはカメラ位置やシーンを説明する合番のようなものでしょうか？

柳野 そうです。コンテにもマップの番号を書き込んで、このシーンはこの場所ですということ指定しています。あとはマップに私が各車のアイコンを配置して、コンテに合わせたマップのこの場所で、この戦車とこの戦車がいて、このように戦闘が推移していきます、という動向を作ったんです。コンテから組み立てるすべての車輪の行動に戦線がないように、画面に映っ

## ☆05 → ハッチの特技

「TV号のハッチがTVシリーズと同じように水平まで開いているのは、このホカシュー戦だけの特権です。劇場版仕様だと同時にハッチが立つんですが、観望行動態を高めたいという監督オーダーでTVシリーズの仕様に戻しています。自動車部がちょっといってくれたんでしょう（柳野）」

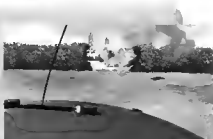


「ARL44のハッチは機能的にクルッと回るといった特殊なハッチになっています。このシーンはその独特な動きを使って、弾が当たった衝撃でカーンとハッチが動くギャグシーンですね（柳野）」



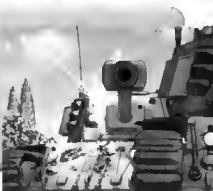
## ☆03 → 履帯やアンテナの動きのひみつ

「最終新機車編のフランス戦車やマークIVはモデルにある程度の物理シミュレーションが入っていて、アンテナや履帯の動き、車体の振れが簡単に付くようになっています。ただそれだけだと、本当に物理シミュレーションという動きになってしまいうので、最終的には人の手でアニメーションらしい癖付けをしています（柳野）」



## ☆04 → 「戦車の熱血」に技術の進歩あり

「TVシリーズや劇場版では、同じ型の戦車が複数ある場合はモデルを専用で作業していたのですが、今はほぼ固定されています。おかげでモデルの傷を個別につけても管理できるようなり、今回のような多くの戦車を重ねて動かす設定も簡単に作りやすくなりました（柳野）」

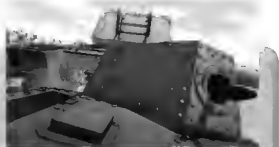


## ☆06 → ティテールは細かく、動きはコミカルに

「戦車のティテールは物置クリアルだけど、特に後半の戦車の演技でアニメ的な気持ちよさを売るといのがTVシリーズの強みになった方針ですね。ギャグで一種のギャグになるんです（柳野）」



「Bパートの聖タロリアーナが戦っているシーンは、誰も出ていないし誰も離っていないのにシリーズのファンならローズヒップに乗ったクルセイダーなんだとわかると思います（柳野）」



「八九式が戦車を受けて破壊が回るシーンは、どのくらい動いて回すか少し悩みました。ギャグシーンなんですけど、あまりにグルグル回してしまおうとやりすぎになってしまう。ある程度のリアル感を維持したラインにしています（柳野）」

「ゲームエンジンにゲームエンジンを使うことができるのですか？」

「アニメーションにゲームエンジン

「後半のジャングルという舞台はボカージュ以上に画作りが大変だと思われまう。柳野 前からずっと実現させようと思っていたことなんですけど、今回はアンリアルエンジンというゲームエンジンを使って作画をしました。これがある」と柳野が圧倒的に変わってきんです。自然物をあれだけ並べてレンダリングするとカットですが、2日かかったりしていたものが、リアルタイムでできる。もちろん仕込み、準備の時間がかなりあります。それでも準備の作業効率は圧倒的に高くて、全体的な作業効率は圧倒的に高くなる。ジャングルはアンリアルエンジンありきで設計が考えて作りましたね。

「ゲームエンジンを使い作った高密度高クオリティのジャングル

「目的で行動しているか、ということに精査していきまいた。監督の初期のコンテと車輪の位置は全然変わっているんです。ですが、コンテを読んで照らし合わせてと何の違和感もなくなっているんです。初期コンテに描かれていた演技や意図をまったく無視して、場所だけ辻褄が合うように配置していったということですね。設計から動画にする部分まで含めて3日くらいかかりました。最初はこの手回をかけておいた方が、結果的には断然効率が良いかなりますね。もしこれを作らずにやっていたら、1ヶ月か2ヶ月分くらいはリテイク修正が発生して全体としては大きなロスになっていたはずなんです。」

# ☆07 → 戦車以外にも細かなコダワリが

「ボコのアトラクションでは戦車要素をぜひ入れたくて、SF的な面として戦車のパーツをばっちり取り入れています。ボコの乗り物は1カットだけなのですが、監督がどうしてものというので3Dで作っています。あのあたりの一連のシーンは水島監督のお楽しみパートですわね（桐野）」



「ハンバーガーは色が違うとかマーカーリンはよくないんじゃないかとか、水島監督から細かいリメイクが出てきました。そとずかおとされるシーンは2度目のおとすタイミングや画を何度も調整した監督こだわりのシーンです。種食は資料を調べていて見つけたものを登場させています（桐野）」



# ☆08 → わずか十数秒のシーンも力を抜かない

「作画の戦車も処理の仕方があってきて、ぱっと見てCGの戦車とあまりわからないような仕上がりになっています（桐野）」他校の試合のシーンに登場したレアな戦車が3DCGで走り回るシーンも見てみたいものだ。



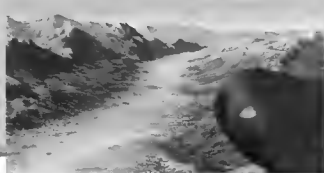
コミックなどのスピンオフではお馴染みのマジョ女学院。「一瞬しか映らないんですが、マジョ女学院の戦車の迷彩にもこだわっています。真珠湾でエリカが指揮をとっているのはじめてのシーンでもありますね（桐野）」



ヨーグルト学園の38(t)戦車と歴史高校の8T.42が戦うこのシーン。どちらもかなり激しく走り回っている。「マッド・マックス」や「アラビアのロレンス」のような雰囲気を目指しました（桐野）」



丘の上からサンダースのファイアフライが逃げる買断団の1号戦車を狙うシーン。「このシーンでは戦車の距離感を出すのに結構苦労しましたね。ここら辺のパートの背景もちょこちょこ3Dを作っています（桐野）」



桐野 実写映画の素材に使えるくらいレベルのCGをリアルタイムで描けるようになってはいいのですが、クオリティ的には問題は全然ないです。それを素材としてどうやって使うかを考える部分が重要になってきますね。

桐野 見ても全然わかりませんね。桐野 ぱっと見て「ああゲームエンジンで描いてるんだな」という安っぽい画になってしまったら、使う意味がまったくなかった。別にアンリアルエンジンを使いたいから使っているわけではなくて、アンリアルエンジンとどう素材をどうアニメに組み込むか、どう素材の取り出し方をするかというところで使っています。

アンリアルエンジンがある前提でジャングル戦になったのですか？桐野 やるならばアンリアルエンジンです。ジャングルのような植物が生えた場所での戦いというのは、TVシリーズ第5話、第6話のサンダース戦や「劇場版」の知波里学園とチャイプーイが戦っているあたりでやっています。TVシリーズは特に時間がなくてあの時できる限りのものを作りました。が、やはりやり残した感があります。劇場版の知波里学園チャイプーイではTVシリーズを超えるものを作ろうとしていて、確かに良くなるのはいいんですが、結局当初考えていたほどにはいかなかったですね。

それはなぜかというモデルが重すぎるのと、レンダリングにも時間がかかるからです。そうすると作業にも影響が出てくる。ファイルを開くだけで5分10分かっているようでは作業が混雑の中であっていいようになっ



### 特二式内火機

九五式戦車ホーエ 開発され 日本海軍  
の水陸両用戦車 島嶼の上陸作戦のために、こ  
トやスクリュー 舵と た水上走行用の装置  
を待つ 実戦にも参加している 特二式内火機  
は資料を大倉に作ったのだが、ファインモル  
トの鈴木邦定さんにもこんな詳しい資料は世界  
中にもないだろうと賞めていただきました 御芳

☆ ☆ 10 → 手描きのワニは理由がある

「物二式が動いているワニが手描きなのはわきとです。車輪からCGです  
ると簡単だとわかってしまうからですね。劇場版のアヒル偽装と同じトリ  
ックを使っています（撮影）」



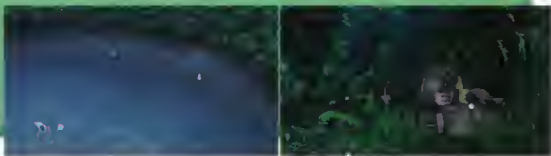
09 → 曳光弾と徹甲弾

大元陣はおびき出すために曳光弾を使っていますが、短波単側はゲリラ戦ということで一徹曳光弾を使ってないんですよ、画面を止めてみると黒い煙の自陣側が飛び出しているのがわかります(爆笑)！



☆ ☆ 11 → 夜のジャングルという舞台

夜のシーンは難しかったですね。当初はあの3倍くらい騒がったんです。映画館では見えないのでとは思って、制作品と一緒にスクリーンテストをやって、明るさの調整をしています。西たちが歌うあの曲が目が慣れてきたという体でちょっと明るさを上げていきます(加野)



「いまはもうと、画作のみに依りなるといふ體格はあったんぞ。『改革案』も、互存のソフトでは無いので、だからレンドリキングの部分を外部にゆだねる考え方で、『ゲイ・エーション』を使うのが最善なのではないかという結論になりました」

「今回の試みはかなり成功したといっているのでしょうか？」

「柳野 初めての導入なので、あくまでも試みに使えるかどうかを確かく、今後の設計をするというのが、雷の目的であらう。曲を作るという目的が、あれもこれもやろうとするとき、後半もやはり時間の推移や位置などは細かく検証されていきますか？」

「柳野 極端に検討していますね。河は当初よりかなり河幅を広くしてあります。そうしないと段降の舞台にならないというか、距離がないと、大流は總勢がなぜ来らないんだ、という話になっちゃうりますので、大流はちゃんと来たんだと、同僚勝てますから、そこを顧客も、竹刺はどう、これらののか、ということまで」

「……その岸の戦中に見てもいいですね。この岸での戦はよく見えますね。もう輪もやれていないんですよ」といふあんなことにも近いはずなところがあるんじゃないですか」

「戦いの殺陣に説得力を持てるために、お願いをします。まずね」



「第2話最後のシーンは水島廣智と意見が割れているところなんです。私の考えとしては、みほは相度軍に敬意を示していったん仕切り度軍と考えるんですけどね。でも重慶はそうではなくて「相度軍が逃げたら追いかけるぞ」という感じで、ちなみに西軍には信号灯が設置されています（御野）」



↑特二式がアヒルさんチームらに落とされた側の沼地は水深が深く、突っ切れるのは特二式だけだ。

## 12 → いろいろわかる産地での攻防戦

### 後援が出る處での行動

「劇中や久留田たちの陣は4号がいて、反対側の壁を御野より登っていき、4号たちに攻撃しようとしてますが、一層舞臺装置を玉田たちはまっすぐ

4号に向かって戦おうとしています。このあたりは同じ攻撃好きでも違いの出てくるシーンになっています（御野）」

### 姿勢でわかる？ 陣子の天才ぶり

「陣子はしめとした大流儀はやりやりまでせり出して下を割いて壁とくとして突進しています。劇場版の最後の中央広場で似たような戦法を

とっていた4号だけかなんとか飲み込んでるんです。そういう特徴彼を覚えるのは4号のみですが、これは演出技術によるものです（御野）」



「第3話まで、お話しして、いろいろと発見しておきたいです。」

「第3話まで、お話しして、いろいろと発見しておきたいです。」

「第3話まで、お話しして、いろいろと発見しておきたいです。」

「第3話まで、お話しして、いろいろと発見しておきたいです。」

「第3話まで、お話しして、いろいろと発見しておきたいです。」

「第3話まで、お話しして、いろいろと発見しておきたいです。」

「第3話まで、お話しして、いろいろと発見しておきたいです。」

「第3話まで、お話しして、いろいろと発見しておきたいです。」

「第3話まで、お話しして、いろいろと発見しておきたいです。」



世界に誇る日本のボールメーカーが



## 本気でハロを作った!

「機動戦士ガンダム」に登場するハロをモチーフにしたハロボール。実はこのアイテム、球技用ボールメーカーであり、バレーボールの公式球を手掛ける株式会社ミカサが手がけた超本気のハロだったのだ。このページではハロボールの開発スタッフにお話をうかがい、そのこだわりをお聞きた。

### 本気の技術が盛り込まれた本格的なハロボール

「そもそもなぜハロのボールを作ろうと思ったのでしょうか?」  
皆川 妻子 (工業技術用品本部 技術グループ輪軸設計課) 自身は船舶用輪軸製品の設計者なんです、当社はボール屋というところであって、丸いものを見ると「ボールにできないだろうか?」と思うクセがあるんですよ。ハロも丸いですし、ボールにできるなとも思っています。それがアニメジャパンのセミナーでサンライズの方と知り合う機会がありました。それが大きなきっかけになりましたね。

「材質にはどんなものを使用されているのでしょうか?」

大土 俊文 (ボール・スポーツ用品部 開発グループ・ハロボール開発担当) 材質はEVA(エチレン酢酸ビニル共重合樹脂)スポンジです。一般的なものはポリウレタン表皮なので、EVAの方が触感も柔らかいですね。皆川 最近、ボール遊びを「痛い」と嫌がるお子さんも多くいらして、痛くない、柔らかい低年齢向けのスマイルボールという製品を応用しています。

「表面は複数のパネルで構成されているのでしょうか?」

皆川 昨今のボールは、同じ大きさのパネル8枚で構成されています(8枚パネル)。昔よくあったのは18枚パネルですが、それが今は8枚です。なぜなのかを弊社の当時の開発者に聞いたのですが、「6枚まで減らせるのはわかった。ただ6枚だと

逆に生産効率が難しくなる」ということで、「じゃあ8枚ならいける」ということで決まった。球は少ないパネルで構成するほど難しいんですよ。大土 実はボールとパネルとの間にシームという溝があるんですが、これが多いほど真っ直ぐ飛ぶ特性が生まれます。パネル数が18から8になつて、当初はシームが少なくなつてブレが出やすくなつていました。ですが現在の公式球であるMVA200では、表面にディンプル(凹み)を入れて解消しています。

皆川 私は本業が船舶用の輪軸の設計なので、ボールの設計に関しては素人ですが、「8枚でいいだろう」と思つてハロも8枚にしました。ただ、それが大土が大変な思いをすることになるわけですね。

大土 普通は同じ大きさのパネル8枚ですが、ハロは違う形状ですからね。それがシワとの戦いになりました。実際に開発はどのようにして進められたのでしょうか?

皆川 ボールはパネルを作るのがとても大変なんです。貼り付ける前のパネルは平面ですが、それを組み合わせることで球にならないわけがありません。ちゃんと球になるように、それこそ何度も原始的に試作を重ねて作るしかなかったんです。

意外とアナログなんです。大土 昔はボールの45カ所を手で計測し、その平均で球形度を見ていました。今は自動的に測定する機械があります。昔はメジャーで測つていたと聞いています。ボールは球形ですから、パネルの1枚のサイズが1ミリずれ、8枚のパネルが並ぶと

1周で8ミリズレてしまうので大変なことになります。

「結果的に開発を進めたのはどんな要因なのでしょうか?」

皆川 2019年4月に1年ぶりに新ボールの発売があり、その開発と重なつていたこともあって、なかなか現場に「ハロボールやう?」とも言い辛く、どうしようかと悩んでいました。実際の玩具のハロを使つて、3Dモデルにすることまではできたのですが、展開図ができるわけではありません。そこで輪軸設計の仕事の伝手を活かして、知り合いのCAD取り扱い業者さんに「球体の展開ができるソフトはないでしょうか?」と聞いてみまして、それから数日後、「5%の誤差はある」ということでしたが、展開図を送つていただきました。さっそく試作の作成に入りまして、一気に開発が進みました。デジタル上で展開図の誤差を修正するだけで、これで、これまでは比べ物にならない速さで試作までこぎつきました。

「パネルはボールに接着されているのでしょうか?」

大土 ええ、そうですね。職人が伸ばしながら、ボールに貼つていきます。

皆川 基本的な現在のバレーボールは貼りボールです。一方、ビーチバレーは基本2人制ですから、ボールの溜空時間を長くしたいので、柔らかさを出すためにマシンスティックを使つてます。サウカーも屋外ですが、当社の技術力で貼りボールを実現しました。マシンスティックは最終工程で裏返すので、どうしても重心がズレてしまふんです。貼りの





池添隆博 × 板井寛樹  
クロスインタビュー

金76話というロングランアニメとしては近年まれに見る長期TV放映。兼「新幹線変形ロボ シンカリオン」。今回は第65話まで監督を務め、以降は総監督として制作を継いだ池添隆博さんと、第66話から第76話までバトンを継いだ板井寛樹さんにその制作の裏側について話を伺った。

TVシリーズ

クライマックス&  
劇場版公開記念  
特集

新幹線変形ロボ

シンカリオン

THE ANIMATION は  
続くよどこまでも!!

～TVシリーズの熟慮と劇場版に向けて～

©2016 新幹線変形ロボ シンカリオン・JH・HECHU  
放送局: NHK  
©2016 新幹線変形ロボ シンカリオン・JH・HECHU  
©2016 新幹線変形ロボ シンカリオン・JH・HECHU  
制作: 文 蔵★編

「シンカリオン」を作るのは  
手が抜けないので大変

—現在のアニメの現場では、1年間4クールのアニメを制作する機会がほとんどないで、そのノウハウがほとんどないといけないう話を聞いたことがありません。

池添 私が監督を務めたのは6話までですが、劇場版があるのでまたその感覚はないんですよね。「シンカリオン」は玩具もテーマのひとつですから、制作中はこの玩具が出ますからこのくらいのタイミングで劇中でも出してほしい、といった発注がありました。そういうところを含みつつ、どこに最終決戦を持つていくかを考えて制作していったので、特に53話以降から劇場までの展開は話を作る側だけの都合で作っているわけではないんです。アニメを作る立場として純粋に言えば、64話でスパノと戦った方が現場のノリやスピリット、感動にもきれいに収まっていたからかもしれません。65話以降は劇場でクニツカ使用して作っていく感じでした。脚本の下山（健一）さんは伏線つばい要素を影射させて64話以降も話が地続きで続いているように、まっく見えてくれています。

制作中にアニメの延長が決まるというのは制作サイドにとってはどういふものなのでしょうか？

池添 第一には「終わらないのか」として私は思いました（笑）。正直なところ、1年にわたって制作を続けて疲弊困憊でしたから。

メカパートの監督は大畑晃一さん



シンカリオン  
E5 MkII OX 923トクターイエロ

「E5」とやぶきMkIIと923トクターイエロがオーバークロス合体した姿。これまでのクロス合体と異なりウイング部にトクターイエロの中間車両が付属する



これが  
シンカリオンだ！  
その1



シンカリオン  
E5 はやぶき MkII



シンカリオン  
923トクターイエロ

直樹本クトが運動士を兼ねる新型シンカリオン。主兵器はレールガンとそれを発射する「ロリフレート」。車体でも運動能力がアップ。オーバークロス合体も完成する。

オーバークロス合体バリエーション



シンカリオン  
E5 MkII OX ブラックシンカリオン 版



シンカリオン  
E5 MkII OX E7 かかやき



シンカリオン  
E5 MkII OX E6 こまご

んが担当されていたというのはありますが、やはり監督としてとりまとめるのは大変なのですか？

池添 大畑さんが入ってメカまわりを取り仕切ってくれて本当に助かりました。調整のために相談したりといったことはありましたが、大畑さんが見てくれたおかげで、私は中盤くらいからはドラマだけを考えることができました。でもメカパートとドラマパートを繋げてうまく盛り上げて見せるために、監督として毎週毎週コンテをチエノクするわけです。そのあと演出さんにするんですけど、いろいろなチエノクをして自分の作業もやって、毎週締切の漫画家みたいな暮らしで、たが、なんとかやりきりました。

—1年以上のシリーズが当たり前前の時代は、1年の間に制作的にうまく手を抜ける部分を作るノウハウがあったと思います。

池添 それはあるでしょうね。でも「シンカリオン」は手を抜けないんですよ。ひとつどこかがズレるとなると全く違和感が出る構成だったし、キャラがぶれてしまうのは絶対に許けないといけない意識していました。表情ひとつ、言い方ひとつでも「ちゃんと通うな」と思わせてはダメなんです。「シンカリオン」は戦いの場面が多いですけど、ハヤトあたりは戦いが好きな子ではなくて、あくまで戦いは新幹線で、それに乗って守るんだと。邪魔されるなら僕らがいくしかないよ」というスタンスです。しかも年齢は小学生という環境が本当にデリケートでした。それにプラスして大人のユー

「アミ」も反応をくれていた部分があったので、「子供向けアニメだから」とがててきたものをそのままに感じている」と出すわけにはいかない、というのがあったかもしれない。

「守っていないといけないものがたくさんありますね」

**池添** だからもう自分では見ないし決めたなら、その部分は人に任せられなかったんです。あれもこれもと半端に自分でチェックしていたら、絶対にいろいろな事故になるのはわかっていろいろな。制作を進めていくうちに、そういう風に割り切って考えることができるようになって、自分がやるコアな部分はコンテとドラマ作り、あと編集だと決めた。顔の絵が削れている。動きが整わない、といった後からでることはまだ直しやすいから、土台のコンテはしっかりやろうと。そういう大変な作業の繰り返しでしたので、「まだ続くのか」と（笑）。また言いましたけど、メインスタッフはきつとみんな思っていると思います。対して池添総監督からのオーダーはあったのですか？

**池添** コンテを私が見るので、それとオーカーになるという感じです。あとの細かい部分はまあお任せしていい。ただ最初の話し合いはしっかりしたね。

CGディレクターの安田善盛さんとも、よく「シンカリオンはどのあたりを見れば格好いいのか」といった話をしました。シンカリオンは胸が前方に大きく、アザインなので、

格好いい見せ方を送ったところは最初あったんです。巨大に見えたいからアオリの構図で、どいっても胸で顔が隠れてしまうのでダメだった。それでもやっていたうちに、変形バンクでロボットとギミックさえたあ、あの戦艦はデジボ重視でやる戦艦の回があったり、ロボットアニメらしい回があったり、そういうところでせめてきて、ちゃんとスタイリッシュなデザインを強調した今の形になったところはあります。

「それだけ「シンカリオン」という作品の持つ作業量に対する熱量やプレッシャーが大きかったということですか？」

**池添** それはありましたけど、そうやっていくとアニメ制作プロデューサーの山野井（剛）さんもそうですが、周りがすべて仕切ってくれたり、他のスタッフが「こういうことをやりたいです」というように主張があったので、自分なりのシンカリオンをおつてくれるので、それでよかったところはたくさんあります。「キャラはもっともっと盛りなさい」とか「うさせたい」とか、キャラクターデザインのおおのゆかさんが「こんな衣装を着せたいです」とかね。彼女も大人の反応をみて、いい意味でいろいろおこしいことをしてくれました（笑）。そういう相乗効果があったおかげで、アニメってはいないものになったんじゃないかと今は思います。

今は、ですか？

**池添** 実のところ最初は誰も今のようないろんなヒットを期待していなかったと思うんです。私も「朝7時って

誰が見るんだろう」とか。ところがやってみると反応が大きくなっていったんです。大人が観てくれたり、同世代の業界の友人知人も「子供がシンカリオン観てるよ」と言ってくれたりする、ですね。

「親子だけでなく、大人も取り込もうとしていた印象はありました」

**池添** 大人におもえるようなところは最初はなかったですね。キャラクターデザインをおおのゆかさんをお願いして、作品としても真つ直ぐいうというわかりやすい方向性でした。キャラクターもみんな素直でいい子ですね。

**池添** 悪人っぽいのはソウゴウくぐりですけど、あれもまあかわいいうるんですけど、生き残りたいだけですから。生き死にやら憎まれるものは「シンカリオン」では作らないというのがあります。

## やるべきことはやる監督言うべきことは言う周囲

板井監督は、65話以降を担当されましたが、そうやって構築されてきたものを受け取る立場としてはどうでしたか？

**板井** 監督の話を受けるって決めたときから、覚悟はあったんですけど、ゼロから作って作るのであれば自分の好きなようにやるでしょうけれど、「シンカリオン」にはすでにファンも目的な存在がある中で、自分はその後をどうやっていけばいいのか。オファーを頂いた頃にはTVアニメの後に劇場版があるか、という話も聞いていたので、自分の任務として

は、自分を殺していかないと観る者を減らさないように、作品を壊さないように65話から引き継いで劇場版まで繋いでいくということですね。ただ、池添さんにはお会いしたことがなかったから、どこまで自分が大人だろうとか、前向きにそれらんだらうかという不安はあったんですが、直接お会いしたら、池添さんは「好きなようにやっちゃってください」って。

「お墨付きをいただいた」。

**板井** とはいっても1年以上の間の、情熱を傾けて一生懸命やってきたものを、いろいろな都合で他の人に渡す、それも池添さんの弟子でも信頼している知人でもなく、何の関係もない人間に渡すというのは、本来だつたらクリエイターの心増としてかなりしんどいことのはずです。うばい口を出したいところなんだろうと思います。

**池添** え、私はそういうのなかったですよ（笑）。  
**板井** アニメーションに限らずクリエイターは我が強い人が多いですから、心配していいんですよ。

**池添** 正直なところ板井さんにお会いしてから決めたよというのはいりませんでした。会ってみて「ワッって感じたらあれこれ口を出そう」と。でも板井さんはしっかりしていたので、「いいですか」とつて笑顔で尋ねてきた時に「お好きにどうぞ」みたいな。

**板井** 池添さんはすごくパワフルな人。覚悟が強い方なんです。大人の事情も把握した上で、クリエイターとして思うところいっぱいある中で、それらを我慢してこれから引き継ぐ現

場の人間への気遣いをしてくださったので、逆に自分もこれは絶対に崩してはいけないというから、本気でやらないといけないから、池添さんのためにもというのはありましたね。いざ受け継いだあと、実際に制作する上で大変だったことはなんですか？

**板井** スケジュールがタイトで大変でした。

**池添** やっぱそれです。休みなく65話までやって、本当に大変でした。

1年の間で総集編回がないというのはいきなりです。スケジュールが変更というのはいきなり話にはあります。これまでも経験があるといえはあります。だからすでに作品のファンがいるということが、一番気を遣わなければいけないことでした。

**池添** 皆で飲んでる時に下山さんとかが言います。板井さんになつて変なモノ作つたら「板井ひつこめ」とかなんとか言われるよ、みたいな（笑）。でも板井さんは笑っているの、お、板井さんは太いな。

**板井** 自分勝手なことをやって叩かれるのは避けたいわけなんです。やるべきことをやっていると怒られたらう仕方がないかな。あとは、今回の現場は大変ではあったんですが、自分が今まで経験でもありました。周りのスタッフの情熱がすごかったし能力もとても高く、その人たちがすごく助けてくれた。「こんな人いい人が集まっている現場」なんて



◆第73話のセイリュウの行動には一顧無く、今がよければそれでよしとは考えられぬ真面目なセイリュウの一面が見える。しかしこれで敵にハヤタたちと共に歩むことができるようになったといふよう。



◆圧倒的なパワーを持ったブラックシンカリオンオーガ。「オーガはマッハ30音に入っているシンカリオンです。我々はおもちゃなフルムにしたかったんですが、新幹線というベースがあるので無理でした（池添）



◆本文中の「九州新幹線のバロディ」とは第74話で見られる。2011年3月4日より放映された九州新幹線開通を記念するCM風の演出。ラストバトルを盛り上げつつ本作らしい演出で方向定められるものも少なくない。

もうこの後ないかもしれない、ぐらいに感じました。山野井さんもスタッフ間の関係をうまく築いてくられて、自分も一生懸命やっていると、ちゃんとした目で間違っているものは間違っている、よかつた方がいいといってくる。さらには間違っていた時の尻拭いまでやってくれたという……ありがたかったです。

プロデューサーは統括している作品を見る立場というイメージですが、山野井さんは自分でロケハンに行ったり、かなりアクティブなタイプですね。

板井 はずしたら自分が責任をとらないといけないと思っていたが、作業をしている時の孤独感は全然なかったです。下山さんもロケハンに行ってくれたら、本当にいろいろな人が前のめりで参加してくれていて「あ自分は今すごく助けられてるな」と思いながらやっていました。

——1年かけて「シンカリオン」らしさはなかというのを皆さんで作上げていったんですね。

板井 池添さんが作り上げてくれたいたおかげだと思います。現場でいたおかげで引き継がせてもらったという印象はあります。

池添 私に直接言ってくる人はいなかったんですが、メインスタッフは最初ザワザワしたこともあったそうなんです。でもそれはコミニケーションをとる中でなんとか「シンカリオン」らしく、というラインにそれこそ皆で持っていたんだと思います。

板井 本当はキャラの芝居や演出は監督が見ないといけないんですが、あおのさんが「板井さん、このキャラはこうしよう」と提案してくる。鉄道関係だと服部さんと、もう鉄道まわりの最後の砦でいて、多分、原さんがいなかったら鉄道まわりで大事故が起きていたかもしれないです。

池添 「型が違いすぎ」色が違うます」など放送直前に気づいて指摘してもらったことがありました。

板井 本来、原さんは作画担当でそういう監督仕事をやるわけではないんですが、「好きだからやっています」という感じでした。

池添 暗黙の了解として「ウツはつかない」というのが「シンカリオン」にはありましたね。線路一本とてそんなんですが、街も架空の街で

はなく実際の街になっていました。ビル街で戦って壊すという案も最初はあったんですけど、おかげでそれはなくなりました。

——とはいいつつ、最後は街に出てきて戦っていました。

池添 アレは最初に放送を観た時何してんの？って驚きました。下山さんの考え方が常に全力なんです。山板井 インフレの結果ですね。下山「先のために」とっておきたいから、この見せ方はまだこのくらいにしておきたい」というように作りたい方じゃない。なので64話で東京駅決戦をやつても、もうやりつくしたところがある。65話以降はたまたまで、最初は全部話日談にしようかという話もありました。日本各地を巡って「ご当地オリジナル巨大怪物と戦つて、という案もあつたくらいで、悩ましましたね。

池添 ちよつとキャラ推しな感じですね。ここまで愛されるコンテンツになった「今ならそういう方向でもいいんじゃないか」という話もあるんですが、でもこまにものねねは、どうなのか、こまに来たんだから最後までストリーディング、今という下山さんの意見もあつて、今

のような形になりました。

——放送して「シンカリオン」の人氣が高まっていく中で、子供たちの反応を見て、途中で方針を変えたことはありますか？

池添 目をそむけなくなるような表現は気を付けたしな。地底という異質で怖く見えないといけない場面もあるんですが、そのあたりを少しマイルドにした、戦っているんですが命のやりとりに見えないようには、表現方法は抑えたりしてはいる。大人向けアニメなら殺される顔もするし、殺す顔もするんですけど、そこまでの緊張感はない。そのあたりは戦隊モノ風の味付けです。あとはセーフゾフは言っているものの、よく見たらそこまで残酷なことはやっていない、ということもあります。

カインは大人向けのアニメなら本当にとことんやるヤツなんだろけれど、そこでの仲間になったセイリュウを絡めたり、カインも納得しないままになりましたが、何かその後に繋がるものを残したつもりではあります。

——そういう力がある上、青森であつたり舞台であつたりリアルに描いてバランスを取る感じでしょうか？

池添 あとは子供が通っている保育園に迎えに行った時に、ママ友や子供たちから反応を直接聞いたりしていたんですよ。シンカリオンおじさんって呼ばれていたり（笑）。「あれはこういう風に受け取ってくれるんだ」とか、「こは立てて、こは抑えないといけないんだな」と

いろいろなことがわかりましたね。すごく参考になりました。

板井 自分もロボアシタシオンに入る時にテンボ重視でやろうと思っていたんですが、池添さんの修正で並び立つカットが追加されていて、意図を尋ねたら「子供たちはロボが並んで一面にバーンと映るのが重要なんだ」と教えてもらいました。

池添 ああいう場面では、子供たちは映像を止めて観るんだそうです。その中に自分の好きなシンカリオンを見つけて「あー！」「うー！」ってなんだそうです。戦隊モノのロジックですけど、やはりハマっている子は多いんです。ロボに完全を切り替えるのは大事です。

まさにスタッフ一丸となった『シンカリオン』は劇場版へ——前回の本誌の山野井さんのインタビューで、最後の口のロケハン本が本気で大変だったという話があったんですが、その意味は映像を見てよくわかりました。

板井 現実世界とリアルという観点があるというところで、でも新宿の街を3Dで作るの無理だと話していたところで、山野井さんが「じゃあヘリ飛ばししょうか」として空撮したんですね。

池添 なんで山野井さんヘリに乗ってんだらうって。

板井 「え、これはどうしよう」ってさすがに大層にも驚いていました。大層さな基本的には全力でいくタイプなんですが、あの回が唯一ちよつと戸惑っていた回ですね。











## 『戦国メカザブングル』での設定制作の仕事 ②

風間洋、あるいは河原よしえという人物をご存じだろうか？ 風間氏は70年代終わりから80年代半ばにかけて、『機動戦艦ダイアーズ』や『聖戦士ダンバイン』といった日本サウロース系作品で、多くのロボットアニメ作品に主に設定関係でシニアとしていた人物で、一方、河原氏は重戦機『元カミ』の脚本や、重戦艦『ライバル』のメカデザインを執筆された方。じつはこの2人、同一人物である。ロボットアニメの名作を数多く世に送り出したサウロース系、数少ない女性の機械スタッフでもあった。この経歴では、そんな河原氏に昔の記憶を語っていただくのもある。今回は『戦国メカザブングル』の時に河原氏との思い出を中心に語ってみたい。

文：シーラ・ラッシュ 監修：河原よしえ

## 人気商売の光と闇

同じ業界に携わっている身として、まず京都アニメーションさんの悲劇に、心よりのお見舞いと深い哀悼の意を表します。

個人的には、京アニさんとは直接の関わりはないが、知り合いの業界関係者の中には、犠牲になった方と悲しみに襲われている、強い衝撃と世界にも光と闇はある。人気商売である商業アニメーションにも、それは当然つきまとう。ただ、今回の事件は、その闇の中でも最悪の闇だった。

この連載内には特に書いてこなかったが、私が在籍していた時代のサウロースにも、レベルは全く違うとはいえ、はた迷惑な輩というのとは時折現れた。たとえば好きなキャラクターが死んだりすると「なぜ殺した？」という抗議の手紙にカミソリが同封されてくることはまああった。これはアニメに限ったことではなく、昔から、映画やTV番組などでも、お気に入りの俳優が自分の意に添わない役柄などに着いたり、演じたり

すると起こりやすい。自分は経験していないが、時には毒舌が返りつけられることもある。くわばら、

「トミノ監督から、ここに来い」という男性がスタジオを訪ねて来たこともあった。またSNSとか何かネット通信もない時代、勿論、そんなメッセージを見ず知らずの人に監督が送るわけもなく、まさに当人しか受信できないものを受け取られる「電流系」の方なのだろうから、監督がお留守であることが説明しておき取り留った。

まあ、ここまでは半ばいい話で済むが、それで済まなかったのが「セル泥棒」だ。今では前世紀の貴重な遺産であるセル画も、当時は安価な資料に保管するもの以外は無価値物。初めのうちは燃えないゴミとして紐でくくり、ゴミ収集所に出していた。これを無断で解き、必要箇所だけを抜いて散らかしたまま去って行く人がいた。仕方なく回収して縛り直し、次の取集日までまた保管……の繰り返し。ただでさえ忙しいスタジオにとってはいい迷惑だ。それに、ゴミ

とはいえ、無断採取は法的に立派な窃盗になることを忘れてはいけない。

ある時、最悪の警察官から連絡があった。廃棄したセルの束を持って行った誰かが、まったく別の地区に放り出して行ったらしい。盛んでも無駄であること知らしめるため、廃棄時にはセル画を切断するなどの処置をしていたからだろう。それが「遺失物」として警察に届く形となり引き取り要請がきたのだ。結局、使用済みのセル画はアニメショップに払いつけるか、専門の産業廃棄物業者に回収してもらう形になった。

最悪なのはスタジオに侵入するセル泥棒。当時の現場は大概24時間動いていたが、たまたま、わずかな時間、無人になった瞬間、徹夜の居残りが仮眠をとったりしている時に、窓あたりに積まれているセル入りのカッター袋、これから撮影しなければならぬものまで盗んでゆく。当然、その分のセル及び動画は作り直した（セルと動画はワンセットで直した袋に入っているの、一緒に盗まれた。時には設定画まで盗まれたこ

## Profile

かわはら よしえ ●京都府枚方市出身。高校生の時、当時の中京テレビでスタテンに機動アルパイトとして参加（1975年）。卒業後京都府のテレビ局でスタテンのスタッフに。当時はアニメファンと接触も得ていたが、機の手も握りた環境としてすぐに活動に専念。以降、現場仕事は仕事に専らになんて経歴。1980年正式に企画室に所属。企画室から同局として、女性向けの『指定席』、『出陣！』と企画室を立ち上げ、98年の契約終了以降フリーの作家活動にスタート。

ともあった。

当時の1stで、窓際のソファで、仮眠をとっていた制作進行が自分目を開けたら、その上を見知らぬ男がまたごとくして

いたので、驚いて暗闇にその足を握らされた。結局、その男は逃げて、窓に泥棒除けの鉄格子が付けられ、それこそ中で火事でもあったら恐ろしい作品を深く愛してくださったファンの方々に、いつも心より感謝している。こんな偏った愛情？は、何ひとつ得にしないのでこの勘弁願いたい……というより、憎むべき「窃盗犯」でしかない。

脚本もデザインも、  
小手先だけで  
変えらんじや通用しない

ありがたいことに『戦国メカザブングル』（以下、ザブングル）一画は、2階であったことも幸いしたのか、セル泥棒のような事件にも見舞われず、穏やかに制作の終盤を迎えた。この作品で、自分の印象に残っていることといえ、演出さんに頼まれて、シナリオには登場していない小道具の設定を、よく意識する場で描いたのが作たりたりとした（「太陽の牙ダグラム」班から「ターボザック」を通信機の設定用に借りて、そして、

脚本家さんたちが案のように面白い提案をしてくださっていたこと。脚本家にも、当然それぞれ個性があり、人間の機軸を描くでも、しつとりと情感的なものが得意な方、思わぬ笑点の多い個性の発露をドラマに据える人、あれあれと意外な世界観を繰り出してくる人も様々。ザブングルのライター陣は、まさに個性の博覧会のように、例えば「ハナワン族」や「グレタ」「カタカム」「アーサー・ランク」などの一連の話は好例である。物語を一つのお話として成立させるのは当たり前。その中で、いかに観者の心に残るものをつけるか。それは、結局はどれほど「人」を描けるかというところだ。第21回でご紹介した鈴木良武さんは勿論、伊東恒久さん、吉川惣司さん、荒木芳久さん、それだけでなく、遠く離れた感性をお持ちだからこそ、あれほど個性豊かなゲストキャラクターも生まれたのだと思う。

それと同時に、少なくとも自分が経験した現場において、限られたスケジュールのための「替」で「描く」その後の絵コンテ作業で画面化される間に、枝葉がかなり変更されてゆくものだった。脚本打ち合わせから、初稿・二稿・三稿と稿を重ね、決定稿となった原稿を、印刷所に送り込むために誤字や脱字、時には誤読しづらな個性ある文字、当時は手書きの原稿を、タイピストが読めるように手直しするの、00文字程度の「文芸制作」の仕事で、200文字程度の「アポロザック」を通信機の設定用に借りて、そして、

「ジャ」に引き継ぎのシリーズやうるち、こうして、TVアニメーションにおける脚本の役目のようなものを学んだ気がする。

他方、富野監督が常に言い続けているのは「デザインはシルエット」ということ。前、横、上下のシルエットが同じではいけない。細部の形を変えただけでは、それは「デザイン」とは呼べない。これはロボットだろうが別のメカだろうが同じで、こうしたオーダーが「サブングル」以降の特にブッチャーさん(出淵裕)さんのデザインには反映されてきた。他方、武器等にはあまり詳しくなかった私に、様々な兵器や武装アイテムを教えてくれたのはブッチャーさんで、「モーターデイスチャージャー」の第二次世界大戦に登場した航空機などの提案、レクチャーしてくれた。おかげで、それまで兵器といえは、ジェット戦闘機にしか興味をなかつた自分も、参考用に専門雑誌の「U.N」まで買ってしまった(後に全部当時の2スタに寄ってしまった)。

昨年、自分よりもスキルのある人や、経験値の高い業界の先輩と仕事をやるのを嫌う人々。そんな人々をやるのを嫌う人々。なんて勿体ないことをするんだらうと思う。それじゃ、現状より上に行くことは絶対にできない。自分より知識や能力のある方々と一緒に仕事をさせてもらって、自分のスキルは上がらない。特に「実践」の世界は。自分以下、特に同等程度の相手としか仕事をしないと、業界そのもののレベルがどんどん低下してしまうんだ、ということに気づいて欲しいものだ。



内容に自分の趣向を差し込むことを極力避けてきた中、ひとつだけ私が提案したのが「最後に登場キャラクター全員のレビュウをやりませんか?」だった。とかく辛い最後を迎えがちな富野作品であって、人間のパワーと生命賛歌を描いてきた作品なら、元気が明るく終わりたい。「どうぞ! 楽しんでくれ!」キャラクターたちからのそんなメッセージ。それが、あのラストシーンだ。

個性を出さないプロ中のプロ  
脚本家さんの件で「個性」の話をしたが、自分の個性を消すことで、作品のイメージを守っていくことに徹した「職人」のような演出家がいる。今年の春に逝去された岡田修二さん(おきたあきひこ)さんだ。

岡田さんと初めて仕事をしたのは「無敵超人ザンボウ3」の当時は「行田進(ぎょうだしん)さん」だった。多分、岡田さんはサンライズで共に仕事をした演出家の中で一番の仲良しだったと思う。顔を見るといつも元気を言い合って、言いたいことを遠慮なく言う、私にとってははずっと「愉快な岡田のおいちゃん」だった。

誰とでも打ち解ける名人で、若い頃から自分が人の上に立つて何かを率先しようという気概が見え、余計な飾り気も無く、ある意味、老成していった感じが、かといって、覇気がないとか無責任なわけではなく、時には文句を言いつつも「でもさあ、ここで俺がこたわってもさあ、仕方ないからさ」と笑顔でこなしてゆく。一方、ちゃんと男気もある。頼まれた嫌と言われない人でもある。今考えると、まだ知り合ってからそれは経っていたい頃だった。当時、私の家の一抱えもある重く大きなビデオデッキを、あるイベントのために会場まで運ばねばならなかった。しかし現場も車も持たない。私は、岡田さんに頼んでみた。すると「返事して、いいよ。車で家まで取りに来てくれ、会場に運び込みセッティング。イベントが終わった頃にまた来てくれ、取り外して私の家に届けたり元通りにセッティングしてくれ。予想以上のケアに、後日、サントリの「ローヤルウィスキー」だ

ったかを買ってお礼にお持ちしたら、「えっ!? こんな高い、もたらちゃっていいの?」なんせ下戸家族なので、酒のことはほとんど知らず、いつも飲まれているのは高い奴がいよいよね、と思つたのだ。だが、とにかくお酒が好きで、酔っ払って目が覚めたら何故か睡くて冷たスタジオの台所の床に寝ていて、トイレのドアと機を間違え危機一髪! とか、お酒にまつた大笑いの至庫だった。下戸で居酒屋に縁の無かつた私を、仕事仲間と飲み屋に行く折に誘ってくれ、俗に「ダルマ」と呼ばれていたサントリ「オールド」の空き瓶の中に煙草の煙を詰めたマツから火をつけると、中のアルコールと煙が燃えて、黒い瓶が一瞬ふわっと光る様を見せた。酒が飲めなくても居酒屋は楽しいのだと最初

に教えてくれたのがおいちゃんだったのだ。また、撮影準備作業である「搬出」をしていたおいちゃんに、「ねえ、ぼつてどう書くんだっけ?」というので「なんの。ぼつ」と聞いたら「ひらがなの。ぼつ」。周りにいた全員スッコケた。以来「ぼ」の字の岡田さん」という別名を連発した。こうした機笑の思ひ出とともに、今更富野さんより一緒の時間は長い「俺は絵が描けないんだよ」と笑いが、解りやすい画面の流れと、その作品に課せられた条件を満たす絵コンテを描き、間違いないで直すものの、余計な私情や好みは入らない。監督が、脚本家が言わねえ人、それを綺麗に的確に画面に落とし込む。搬出

する時の技術はまさに職人で、無駄なことは極力排除、画面づくりに大切なポイントを効率的に進めることに徹する、正に「プロ中のプロ」だった。それを「面白くない」と言う人もいる。しかし、どんな作品でも安定した解りやすい映像を作り出してくれる岡田さんは、間違いない商業アニメーションにのみならず、みなさんには安心した富野さんも岡田さんには安心して処理を任せたいに違いない。

そんな岡田のおいちゃんに最後に会ったのはいつだったのだろうか……「おいちゃん、最近ツムがヤバイじゃん」なんて、例によって遠慮なくの冗談をいう私に、長身の背を傾げながら「そうなのよ、って、相変わらずカザザちゃんひでなあ」とか、笑ったに違いない。計報を知った時、既に家族葬は終わっているとのこと。で、おいちゃんに別れもしていない。結構悲しかったことも、私がサンライズを抜けてから知ったことだし、この病気のことも知らなかった。だから、せめてお墓参りにいってさげすきた。そして、墓の前で泣くんだらう……自分、たまたま血縁者、子供供からの友達でなくとも、大切な人が突然の友達でなくとも、大切な人は皆同じだろう。どうか、この炊いたアニメ業界の中で、そんな別れが少しでも減ることを祈るばかりだ。ちよつと暗い話になったが、次回はいよいよ「聖戦士ダンバイン」に突入! 勿論、岡田さんといっぱい担当されています。

メカニックデザイナー大河原邦男展in中国

超级高达之父・

大河原邦男

日系机甲设计大展

MECHANICAL DESIGNER OKAWARA KUNIO EXHIBITION



# ロボットアニメと 中国

近未来における  
中国の影響を考える

近年、東アジアを中心にアニメーション一般だけでなく、『ガンダム』に代表される日本のロボットアニメも広がりを見せている。台湾、香港の「ガンダム人気」は知られるところだが、近年では中国にもそういった気配を感じる。おそらく日本の10倍の人口を誇る中国が、近い将来日本のロボットアニメに大きな影響を与えるのは不可避であるに違いない。それはどのようなようになるのだろうか。中国を通じて日本のロボットアニメの「未来」を考えてみよう。

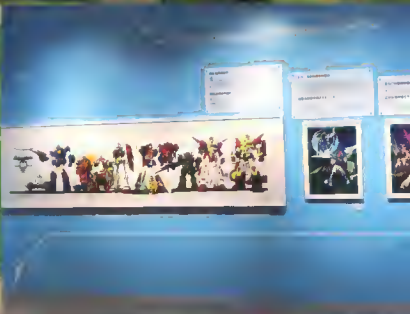
右のイラストは、  
「ガンダム」の  
キャラクター、  
ガンダム・  
ガンダム

ロボットアニメの  
真の国際化時代は来るのか

ロボットアニメは日本独自の文化と言え、未来水戸黄伝とかいえば、なんとも言えないと答えるしかない。海外、それも東アジアを中心に、日本のロボットアニメの人気は、侮れないものがあるからだ。もと「ガンダム」シリーズは香港、台湾などで日本と変わらない人気を誇っていたし、中国でも「Red Alert」(超時空要塞マクロス)「機甲創世記モスピーダ」(超時空要塞マクロス)の海外版「シリウス」が過去に大ヒットした。

しかし重要なのは現在の話だ。バンダイの「ガンダム」は、近い将来海外販売が国内販売を上回ろうという勢いだ。また、大河原邦男氏の展覧会が、中国の広州、そして本誌発表時は上海にて開催中。デザイナーの展覧会が開催されるのは、その浸透度が高いということだろう。また、河森正治氏の最新作「重機バンドー」は中国資本を中心に制作された。

このようにロボットアニメは近年中国との関係を深めつつある。そして映画興行成績を例に取ると、日本の市場は世界第4位だが、2位の中国の4分の1程度でしかない。中国にはそれだけの規模のエンターテインメント市場があるのだ。今後のロボットアニメは、遅かれ早かれ資本的に中国の影響を受けざるを得ない状況となっていく可能性が高いだろう。それが良いことなのか悪いことなのか、現在の時点ではわからないというのが正直なところだ。今回は未来像を探るヒントとして大河原邦男氏、『大河原邦男展』の中国での開催に大きな役割を果たした高経デジタル社、そして河森正治氏にお話を伺うことで、中国のロボットアニメ事情を検証してみよう。





## 大河原邦男 インタビュー

ここからは中国の上海で現在、展覧会が巡回中の大河原邦男氏と、今回の展覧会に携わっている産経デジタル社の担当者にも同席していたため、「メカニックデザイナー-大河原邦男展in中国」が開催されるまでの経緯や、展覧会の見どころ、中国のファンに対する印象や思いなどを伺った。ことアニメ市場に関しては爆発的な成長を経験する、ともいわれる中国から見た日本のアニメとは?

### 変わりつつある 中国の意識

——「メカニックデザイナー-大河原邦男展in中国」が開催されることになった経緯をお聞かせください。  
産経デジタル 以下SD）大河原先生の本格的な展覧会は、国内では何度も開催されてきましたが、他にも台沙といった地域からも「ぜひ来てほしい」という声がありました。そうした中で、ビッグマーケットである中国がまず候補に挙がったんです。人口は上海だけで3000万人です。中国は上海だけで3000万人です。中国は上海だけで3000万人です。

——「メカニックデザイナー-大河原邦男展in中国」が開催されることになった経緯をお聞かせください。  
産経デジタル 以下SD）大河原先生の本格的な展覧会は、国内では何度も開催されてきましたが、他にも台沙といった地域からも「ぜひ来てほしい」という声がありました。そうした中で、ビッグマーケットである中国がまず候補に挙がったんです。人口は上海だけで3000万人です。中国は上海だけで3000万人です。中国は上海だけで3000万人です。

——「メカニックデザイナー-大河原邦男展in中国」が開催されることになった経緯をお聞かせください。  
産経デジタル 以下SD）大河原先生の本格的な展覧会は、国内では何度も開催されてきましたが、他にも台沙といった地域からも「ぜひ来てほしい」という声がありました。そうした中で、ビッグマーケットである中国がまず候補に挙がったんです。人口は上海だけで3000万人です。中国は上海だけで3000万人です。中国は上海だけで3000万人です。

ところがありますから。そこを分かってもらうには、相当大変でした。大げさではなく、「これを守らねえとダメ」という概念がないんです。その上でサンライズさんやタツノコプロさんとか「お借りした日本のIP（知的財産）を守らなければいけない」というのが私の立場です。で、契約を締結するまでに時間も体力も労力も使いましたし、交渉も何度も重ねなければならなかった。それは日本で開催した展覧会のフォーマットをやらせて欲しい、というオーダーがあるということでしょうか?

SD そうですね。基本的に東京で開催した大河原邦男展のフォーマットがベースになります。—— 施工も現地にお任せしているということですが。SD 様々な展覧会が行われていることで、施工会社も慣れてきています。日本よりも慣れていてるなど思うところは、たとえば施工中に3Dで図面をチェックできるように作ってきたいんです。そういう細かい部分は、街を歩いていると「あ、日本はもう追い越されている」と感じることも多いです。

SD 日本はもう追い越されていると実感することが多いですね。—— 実際に来場される方や関わられる方に対して、どんな印象を受けましたか? SD 日本の作品に敬意を持つてく

れているということですね。現地の担当者も日本のアニメ、漫画で育った人で、「まさか、大河原先生の展覧会ができると思わなかった」と感激していました。

—— 上海の大河原邦男氏は、日本語を重要視している点もポイントだと思います。キャプション一つ一つも、日本語と中国語の併記なんです。でも、日本語が目に付いたとしても、ホッと「帰ってきた」という気持ちにはなりません。逆に中国人は日本語が併記されていることで、リアリティを感じてくれるんです。先生のご挨拶や各章のチャプターも併記です。とても苦勞しましたが、やってみると不思議な感じがします。

—— 展示品は原画でしょうか? SD いえ、やっぱり紛失や破損をしたら大変なことになりますから。紛失とまではいかないまでも、勝手に触ったり、劣化してしまうことも考えられ、まだ原画は展示できません。それこそラストシネーディングなんて、モノリザじゃないですか? もう少し成熟すれば大丈夫になるとは思いますが、現段階では怖いんです。

### 驚くほどのスピードで 成長を遂げていく

大河原 一番驚くのは立像です。たとえば今回スコイプドツグの1/1スケールの像が置いてあるんですが、これは完成したあとにサンライズさんにオフィシャルにでももらったという倉田(光吾郎)さんと同じ経緯です。(笑)

驚くのは自動で降着することなんです。残念なのは本体のアクチュ



エーターではなく、後ろに動かすた

めの機械があるんですが、それでも

面白いですね。コクピットに入れる

し、自動でハッチが開まるし、なか

なが頑張って作っています。相当見

応えが有りますね。大張(正己)さん

も広州でこのモデルとは別の会場

内展示の1 レッドショルダーカ

スタムの立像とのツーショット写真

を撮っていましたけど、どちらも大

きさげ伝わるんじゃないですかね。

SD 広州で展示した時は遊覧した

ままの素の状態だったんですが、上

海ではちゃんとウェザリングがされ

ていましたね。

SD 立像を作っている工場も見学

に行きました。最初は「本場にでき

るんだろか」という気持ちだったん

です。工場はそれこそ広州の会場

から自動車まで片道3時間半もかか

る距離で、実際に工場に着くと、ハ

リウッド作品のキャラクターなどが

たくさん作られていて、手書きでき

れに墨入れされている様子を見た

つて。

造形的な意味でも見どころは多

いんですね。

SD 物販の1 レッドショルダーカ

スタムの立像とのツーショット写真

を撮っていましたけど、どちらも大

きさげ伝わるんじゃないですかね。

SD 広州で展示した時は遊覧した

ままの素の状態だったんですが、上

海ではちゃんとウェザリングがされ

ていましたね。

SD 立像を作っている工場も見学

に行きました。最初は「本場にでき

るんだろか」という気持ちだったん

です。工場はそれこそ広州の会場

から自動車まで片道3時間半もかか

る距離で、実際に工場に着くと、ハ

リウッド作品のキャラクターなどが

たくさん作られていて、手書きでき

れに墨入れされている様子を見た

つて。

造形的な意味でも見どころは多

いんですね。

SD 物販の1 レッドショルダーカ

いかもしれません。ファン歴は長く

ても、まだ20代という年齢にも珍し

くありません。サイン会に並ばれ

る方も、みんなちゃんと忘れなく

ても並んでいます。

SD 物販の1 レッドショルダーカ

スタムの立像とのツーショット写真

を撮っていましたけど、どちらも大

きさげ伝わるんじゃないですかね。

SD 広州で展示した時は遊覧した

ままの素の状態だったんですが、上

海ではちゃんとウェザリングがされ

ていましたね。

SD 立像を作っている工場も見学

に行きました。最初は「本場にでき

るんだろか」という気持ちだったん

です。工場はそれこそ広州の会場

から自動車まで片道3時間半もかか

る距離で、実際に工場に着くと、ハ

リウッド作品のキャラクターなどが

たくさん作られていて、手書きでき

れに墨入れされている様子を見た

SD 物販の1 レッドショルダーカ

スタムの立像とのツーショット写真





↑会場入り口には、ほぼ実物大のスクリーン、アフレコ音源、ハチモチ・ムンと自動で開閉するという、また会場内にも、トロンルガーカスタムの立体モデルが展示されている

↓会場内には、様々な作品に登場した「大河原デザイン」の口金たちが立派に展示されている。とくにどれも巨大である。それ以外にも大河原氏に関連する製品なども展示されている



うね。  
大河原 北米は善戦しているみたいですが、アンアはいいですね、やっぱり民族として近いんでしょう。アメリカはA-1搭載じゃないとロケットって思われちゃうんですけど、日本やアンアは主人公重要なようにならねばならないって、そういうロケットの活躍を通して、主人公自体に思い入れを持つというスタイルですね。

サライズ ガンダム はすいぶん前から、たね、それこそアトリアでは、無敵の人タイトルとか大人気、30年くらい前から認知されています。アトリアは、新世紀GPXサイバー、ミュー、以上、サイバー、魔動、グランゾット、レガシー、これね、傾向はやば

り国によって違いまね。今回の展覧会などをきっかけに、アジア圏で旧作の認知度が高まると、海外展開が広がっていくだけではない、その恩恵は日本にもありますね。たとえば商品に関すること、以前よりちよつといいものを作ってもらえるようになりました。たとえば「サイバー」は分かりやすくて、ようね、メカハウスさん、1のスーパーアスラードを作って、さらに海外で製作された車輛も増えて、という大河原さんの作品なら今後、勇者シリーズの海外展開も可能性あるかも、いれまね。

特に健闘は、伝説の勇者、ガ

SD 日本の1Pの中で、ガンダムは人気は上って、人気が一番高いです。それより1位は「新世紀エヴァンゲリオン」「ワンピース」など、かわかりやすいですね。ガンダムは昔からある作品ですが、そう考えると非常に長い人気のタイトルといふことがわかります。日本が思う以上に、中国の人は勉強されています。日本の1Pをやりたいという気持ちを感じますね。

何か通じるものがあるんでしょ。大河原 そうですね、傾向はやは

作りこんだロボットアニメに言葉なんて関係ない。大河原さん的には、こうした状

大河原 そうですね、傾向はやは

大河原 そうですね、傾向はやは

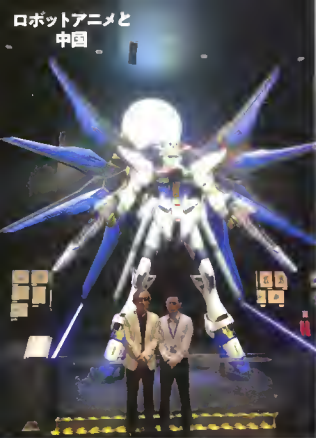
大河原 そうですね、傾向はやは

大河原 そうですね、傾向はやは

大河原 そうですね、傾向はやは

大河原 そうですね、傾向はやは

大河原 そうですね、傾向はやは



の作品の経験を得たことで、色々  
な、すべり力を覚えて、作品で描い  
てもまた文たら思っています。これは  
今の若いデザイナーさんにはなかなか  
かこきない経験でしたから、その点  
はよくお話ししておきますね

それこそ今は1年4クールの作品  
を作る技法が失われつつありますね  
**大河原** まああつたば人になら何年で  
も勉強しましたからね。1クール作品  
にあって途中で絶対大事だから、人  
品でござれば「ガチヤマン」や  
タリマンみたいな1年間どころ  
を駆け抜けたいです。まあ、でもそもそ  
曲に階層があるイメージは、1年か  
基本でいたかな。1クール13本な  
るにあたるけど、「今後は算則ク  
ールにあるけれど、私の場合はその間  
に飽きたらいいね」と笑

1年常に流れている、という事

が重要で、ロホットアニメの流れを  
育んだという印象があります。

**大河原** ようね、現在の日本は、  
「この方法で発信しよう」として  
いまだせんから、受け継がれなくて  
しまっている。昔のようになら  
ないから、7時がアニメチャンネル  
に変わらなければ、あの時代のい  
ふことは無理で、ようね、いまだ  
少ないしね。

**SD** 一政策もふたつ、日本と  
は、政策的に違っています。知育に  
対して、興味を持って見る方が多  
い。必然的に、メーソーの需要  
も高ま、かなと思います。

**大河原** 中国資で日本のスナック  
が、メーソー、中国で放送する  
という、メーソーも増え、中国の  
メーソーも増え、中国のメーソー  
も増え、中国のメーソーも増え、

代によるかな。

日本では継承されなかった口ホットア・ヌメ文化を、継承するのの海外にみるかもしれないですね

大河原 そうですね ア・ヌメを作るのはお金がかかるから、もうなかなか日本では大抵持ち寄りなどではできないのでどうも私ばかりやれることはいま全部やってしまったのでいいんです

宮田 これからデザイン・ヌメを目指す人は、これとかわいそうかな

紡がれた口ホットア・ヌメ文化を誰が継承するのか

70年代に当時また若い会社だったサン・ヌメが 大河原さんとメカニク・デザインという職業をぶまめたけれど、今の若い人なかなかデザインまで行きつきません。

大河原 まあゆみ 富野 山悠季\* さんを  
始め、スターを伴う形で売り込みを  
をした。たまたま「ガンダム」がね  
あらためて「ガンダム」のヒスト  
リは歴史を変えたと感じます。大河  
原さんとしては、「ガンダム」がな  
ぜこれほど世界にまで受け入れられ  
たと感じていますか？

大河原 理由は色々ありますが、人  
ごきの1世界観の「ニューエーション  
でしよね」1979年はまだまだで  
世界で危機を共有されていて、食糧  
難がいつ来るかわからない時代でし  
た。その時代に、宇宙に人が住んで  
問題なしと外に誇りを示した。これ  
が「ニューエーション」を行った。こ  
れは当時、普遍的な人間が感じてい  
た。ロボ、ロボットというイメ  
ージを、タービュンに取り込んだ。人間

\* 今中 います。





## 日本にはプレッシャーになるだろうね。 「これは負けられないぞ」って。

サンライズは弱小プロダクションだ。だから、いろんなところからスタッフを呼べず、監督にしても「ダイターン3」をやっていた富野善之さんしかいなかった。たまたま呼ばれたスタッフが時代とともに重なったという印象が強いですね。

今回は別項の特集でMSの40年を振り返る企画も行っているのですが、それに関連して大河原さんが考えるMSらしさを、あらためてお聞かせください。

大河原 もう私よりみんなの方が研究しているでしょう(笑)。

—今後、大河原さんに中国からのオーダーが増えることも。

大河原 私の場合、「ガンダム」がここのところというより、熟なな面白い企画書が来るということが熱い理由ですね。「カッコー」のを描いて」というより、プロデューサーや監督の考えを答えるというのが楽しいんですけど、それに私はもう疲れたからね。今も国内で2〜3本は書いてはいるけれど、これで十分かな(こぼす)

色々々意味で中国から目が離せない時代だと感じますね。

大河原 現在は海外で催される日本の展覧会が本当に多いですね。それで日本のサブカルが認められてるんじゃないかな。まずは素晴らしいことだし。

色々々意味で中国から目が離せない時代だと感じますね。

大河原 現在は海外で催される日本の展覧会が本当に多いですね。それで日本のサブカルが認められてるんじゃないかな。まずは素晴らしいことだし。

色々々意味で中国から目が離せない時代だと感じますね。

大河原 現在は海外で催される日本の展覧会が本当に多いですね。それで日本のサブカルが認められてるんじゃないかな。まずは素晴らしいことだし。

色々々意味で中国から目が離せない時代だと感じますね。

大河原 現在は海外で催される日本の展覧会が本当に多いですね。それで日本のサブカルが認められてるんじゃないかな。まずは素晴らしいことだし。

色々々意味で中国から目が離せない時代だと感じますね。

大河原邦男 in 中国

上海で  
好評開催中!



メカニクスデザイナー・大河原邦男展(中国) は本誌発売日現在、上海にて好評開催中である。機会と都合が付きそうな読者は現地へ足を運んでみるのもいいだろう。会場は中国・上海楊浦東江造船厂で、開場時間は月曜から金曜までが11時〜21時まで、最終入場は20時。土曜・日曜日が10時〜21時まで。最終入場は20時)となっている。チケットの値段も最安で数量限定のカンブラが付属するものもあるとか。価格は一般的な平日用の通票1日パスで1,300円前後(8月現在)。興味がある人は、ぜひウェブなどをチェックしてほしい。



↑ 1993年3月、上海で開催された九州博覧会「大宇宙」のイベントで大河原邦男と関係者の様子。会期は3月9日〜6月9日まで。

若者たちはその世界に驚いた。だから、子どもたちは作り込まれた世界観で戦うロボットを魅力的に感じた。——ここには先ほども申し上げた通り、アニメのくすぐるポイント、人々でいますから、よくわからないけど、とにかくカッコイイ。——1年後にカンブラ出した時に、子どもの中でカンブラは、なにか作品世界からイメージの背伸びするような魅力があった。——ただ最初から10年経って考えると、まあいいじゃないですか。私は「ガンダム」の要素すべてが普遍的なイメージは、タイミングがすべてでたっ、まずよ、すべてが合致したから、ヒットに繋がったという。

ちゃんとして日本では「富野由悠季の世界展」も開催されていますから、同時期に見れるということも意義があると感じます。

大河原 富野さんのところもいけれど、上海にも行った方がいいよ(笑)。

一問(笑)。

大河原 今回はサンライズさん、タツノコプロも現地に来てくださって、とても応援していただいていると感じます。上海も飛行機で入体2時間半ぐらいです。私には空港まで車で行くから、呑みないぐらゐの時間でちょうどいいんです。

SD 現在は上海の後半もあつて、日本のファンの方にもあつて、いまだきたいですね。上海の気候は東京とは一層なので、秋はちょうどいい季節だと思います。

大河原 このインタビュを読んで、行ってもうた。上野で満足していた人は、上海に行ったらビックリすると思いますよ。街が違いますからね。



## 河森正治氏が体験した 中国を 意識した アニメ作り とは？

### 河森正治 インタビュー

#### 中国の変革は 想像以上のもの

——河森さんは、最近の中国の躍進をどう感じられていますか？

河森 30数年前を知っている人間にとつては驚愕ですね。まず30数年前から10数年前までの飛躍は凄いものでしたが、さらにこの10年の飛躍があまりにも圧倒的です。ここ何年か中国に行く機会が多いのですが、たとえば「重神機バンドー」の仕事で重慶に取材に行った時は茫然としました。2000〜4000メートルの高層ビルが林立していて、取材に行った時も同じ敷地に8本同時に高層ビルを作るという。「バンドー」の放送中は、「中国にこんな都市があるわけないだろ」と言われましたが、バンドーの基地なんて、本当に重慶に存在する建物をそのまま使っていますからね（笑）。

——日本のファンが想像している以上に、中国は変わっているんですよね。

河森 実際に試してみないと感じら

中国になじみの深いクリエイターといえは、「マクロス」シリーズの「アクエリオン」シリーズでおなじみの河森正治さんは外せないだろう。1986年に中国を訪れた際に受けたというカルチャーショックは、その後河森さんの作品作りに大きな影響を与え続けている。そして2018年には中国の会社とタックを組んだ「重神機バンドー」を送り出している。そんな河森さんが見た、中国の最新事情をお聞かしてみたい。

れないことは多いですね。マカオから深圳に船で行った際も、使ったタクシーからエンジン音がしないから「おかしいな？」と思ったら全部電気自動車があるらしく、その関係でタクシーは、すべて電気自動車を導入しているんです。乗り心地も含めて、何の問題もなかったです。今は中国の車も、そんなに悪くないんですよ。数年前にある自動車会社のカーデザイナーの方とお話をしたのですが、自分と同じように上海のモーターショーで得た経験を持つ方で、他の社員デザイナーたちに「行くべきだ」と言っても聞く耳を持たない。で、無理やり行かせたら、「これは行かないとやばい……」と顔色を変えて帰ってくる。2年前の上海モーターショーの時は、まだ部品がよく壊れていたというんです。でも次にいった時は、そこらのスイッチを押しても壊れない。そのわずかな期間でのクオリティの上がり方が早く、バクりにしてもバクリのレベルが上がっているんです。

——実際にクリエイターや作品の印象はいかがですか？

河森 特にゲーム会社には、本気でうまい人がいっぱいいます。3DCGとイラストに関してはどんでもうまくなる。先日見た純中国産のCGアニメは、カット割りからテンポまで、だいぶ向上したレベルでしたね。全体のストーリーはよくある話でしたけど、見せ方が断然上がっている。ハリウッド帰りのクリエイターが多くなっていると聞いているので、CGは一足飛びに追いついているんでしょ



↑2016年に行われた上海コミックコンベンションの様子。自動変形するVF-1Sの展示も話題となった。河森氏はこうしたイベントへのゲストとして招かれるほか、作品の題材や作品づくりのインスピレーションを得るために、近年は頻りに中国へ行っているという

「一方で2Dのアニメを動かすのは、まだまだうまくない。手描きのアニメが特殊技能というのがわかります。絵やデザインの急速な習熟には、どんなことが影響しているんでしょうか？」

河森 たとえば韓国のアニメーションが日本の水準に劣るまでにかかった年数に比べて、圧倒的に早いですね。でもそれは中国だけでなく、マレーシアや他の国に行った時もそうでした。影響しているのはインターネットとデジタルツールの普及でしかないけど、とにかく盛りがうまくないけど、レヘルは正直あまり高くないけど、とにかく盛りがうまくない。観るに至らない部分を相当こまかせている。また映像がデジタル時代になって、ディテール過多のデザインにも大丈夫になったことで、デザイナーの能力自体もディテールでこまかせようになっている。だからそこその物なまける時代になった。本当の意味でのデザイン能力が上がっているか、といえは微妙ですが、両方とスティング能力で「なんとかなってしまっ」時代に突入したという印象ですね。

## デザインの領域にはまだ辿り付いていない

実際には中国人のメカニックデザインはどんな印象でしょうか？  
河森 ここ1、2年で一気にクオリティは上がりました。ただ、いまだ「ガンダム」に見えてしまうのが、日本のアニメで見たことのあるものに近い印象ですね。

はいかないまでも、おかしくはないものが連発されています。傾向としては昔中というものを生やすのが大好き、それを見ても、そういうものを描きますね。だからシルエツトで塗り潰したら、どれも一緒という現象が起きています。

過剰なディテールを好む傾向にあるのでしょうか？

河森 そうですね。それは欧米人とアジア人の武器の大きさに対する考え方でもわかります。ロボットに持たせる武器が大きければ大きいほどいいのがアジア。これは日本もそうです。逆に欧米人は小さいほうがいい。要するに本当の銃を知っている、持ち慣れているから、「そんなに重いものを振り回せるわけがない」とわかっているんですね。

どちらかというと表面的な印象を受けますね。

河森 後から入っているがゆえに、世界観を本気で作ろうという意識は薄いですが、かつこければなんでもありで、世界観も何もなくて共存する世界を作ってしまう。

そこにデザインと呼べるものはあまりないのでしょうか？

河森 そうですね。キャラクターに関してはありますけど、メカはまだですね。日本もそうですけど、オリジナリティの構造やコンセプトであるデザインは外国で発明されて、それに対して意匠や外観を要するスタイリングしているのに近い。まあブラッシュアップというには日本の改良はよくできているけど、それはあくまで発明でもデザインでもないという認識は、日本でもちゃんと持

重神機バンドーラの  
取材が見た2016年の重慶

TVアニメ『重神機バンドー』の舞台。ネオ翔龍のモデルとなったのは中国の重要都市である。重慶は約3000万人の人口を有する巨大都市で、市の中心部で巨大な河川が合流し、古くから水運の街として発達。河森氏としては「マクロスII」でロープウェイを使用したいと考えていたところ、重慶で使用されていたモノレールにたどり着き、興味を持ったという。ここからは河森氏が『重神機バンドー』の取材中（2016年）に撮影した写真とともに、中国の現況に触れてみよう。



特に日本で、テサインは、という  
業でイモビシするのはタイリグン  
ですからね。そこが根底から間違っ  
ている。最近、ようやくテサインと  
タイリグンの違いを説明するのし  
わかりやすい言葉を思いついたん  
ですよ。それは、テサインはオタ飛行  
機は空を飛ぶか、タイリグンだけ  
の飛行機は空を飛ぶまい、という  
ことです。つまり考えるのが大抵の、イモ

日本もハクリの時代が続いたあとである時代から急速にオリエンタリティが育ったやうに思いますが、中国でもその懸界がいつもあるだろうかという段階でしょうかね。ロボ、トピーはありますが、ケム、関係の古くはあまり見えていない。中国の古典や古民衆を毛子、ゴレンシ、タコチ、など、などは、これ

河森 結局日本では一鉄人28号か。  
・シンカ Z 一かあて、機  
動戦士ガンダム 一かあるという流れ  
を知っていますからね 日本でも里  
船を航以降に起きたことと近いのか  
も一れまけん

今後、中国でのテザリングはどのような方向性で行くのでしょうか？

本日の会見で「アジア・オセアニア」に關しては、上環から中環まで有っている最中で、一たか口ほど、トを描くと、みんながランドを描いて、みんなにすゝむ。諸になんて現地のデサイナにも、こうするとカンタンになつてもういふと、これにわかからないその理由はなぜでしょうか？

「あ、はい。おはようございますね」  
「あら、スタイリッシュな感じだね。仕事  
体が悪いけどでもないし、必要な服も  
揃っているからいいよ。それではサ  
イレンさん、お疲れ様です。いっしょに  
取り組まないと、いつまでか  
でもサイレンは生半端でござい  
ないのだから、サレンとサイレンにチェ  
レンジしたのもあるんだけどさ。ち  
ゃんと覚えてほしい。というの  
があるんだよ。」

日本のサブカルチャーである  
ロボットアニメは無視できない

うて。  
結局、ガンダムとMSというデザ  
インは富野、山崎季、さんと河原  
邦男、さんか作、たもので、あれ  
は延々とスタイリングがずっとつら  
かに近い、と思ってるのは着せ替え  
感覚で、スタイリングでさ、という  
側面も影響していると思います。な  
つかに河原さんは几下服飾関係の  
デザイナーをしています。  
さ、かたな、思、います。

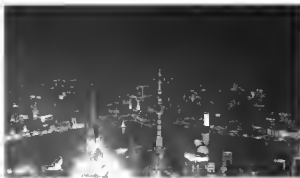
「はありです。一方、ハルキリは明解に認識が違っていて、乗り物と一見しているようですね。ガンダムは人間のプロキリと同じに近しいにたいに近く描きやすさという点では近いからプロキリの場合には、人間と異なるために他国意図的にプロキリショーン変えているんです。だから中々ハルキリは人です。だから中々のことと、明解に認識が違っているよ

それは日本にはない、レインボーは、  
はサインが増えたい、  
をアレインしたのには、他の国か  
入る牌がないままやめを持ち始  
めていて、それはある意味オリン  
リテーに近いですね  
それこそサライズロハットが  
鑑武者をモチフにして今に繋がつ  
るのに近い感じがして、  
河森 まさにそう言うような、  
も鑑武者が好きだから、そのアレ  
ンとして、ガンダムを見て、その感

4 伝説と革新が融合する中国。成長に盛りが見え始めた。と日本では伝えられているが、現地で見た印象は太分質なるという。取材中に目撃したビルが同時に建築中であった。



◆ 豪家は金持にあり、とても足快に富人は富者ある。そのため豪族を渡るロープウェイなども人気。一方で巨大なロープウェイは狂ったという。



またロボットのIPって独特じゃないですか？ キャラクターが愛おしくても成立するのはロボットだけでしょ。そこも含めての判断だと思います。まあ（バンドラ）が「ロボット物じゃなかったらどうだったろう」と考えることはありませんね。

それは中国側の日本のサブカルチャーとしてのロボットカルチャーをやってみたかった、ということでしょうか？

河森 それはあるみたいですね。現在、中国のアニメ文化を牽引している人たちがロボット好きなんです。30代半ば以上が「マクロス」、20代後半が「ガンダム」です。ここ10年くらいで「ガンダム」が人気になった時期があって、そこから「ガンダム」は広がって、いまは「ガンダム」の映画もあり、まあロボット生命体ですけど、そういうところからロボットは普及しているんです。

河森 現時点ではキャラクターのアイコンですね。一方でここ10年くらいは日本のロボットブーム到来時の印象に似ている側面があります。ただ、それはファンの方ではなく、作り手の方です。つまり、ファンはもうロボットより先にハマってしまっているかもしれない。結局、中国の場合、ロボットカルチャーが広がった前に、マベルが入ってしまったことが大きいんですよ。3、4年前の時点で、中国コミケではアトランは日本アニメとゲームコンテンツがメ

インでした。それから1年で日本のコンテンツが半分になって、残り半分をマベルと中国産が占めていた。今はハリウッドコンテンツと中国の割合が上がっていて、日本は3割を切っているかもしれない。

河森 ストーリーとクオリティ。あ

一度は中国の現状を体感しておくべし

河森 ストーリーとクオリティ。あ

河森 ストーリーとクオリティ。あ

河森 ストーリーとクオリティ。あ

河森 ストーリーとクオリティ。あ

河森 ストーリーとクオリティ。あ

河森 ストーリーとクオリティ。あ

河森 ストーリーとクオリティ。あ

河森 ストーリーとクオリティ。あ





→河森氏が興味をひかれたというモノレール。はじめて見たビルの中を抜けていくなど、近未来都市空間がある。



▲バンドラ基地として登場した建築物。近未来にあるような建築物が実際に存在するのが今の中国だ。



とやっぱりそのIPとしての独自性やオリジナリティです。ことオリジナリティに関しては中国では、ちょっと苦戦をしてみたいですね。まあそれもあと数年でしょう。たとえば『三体』（中国のSF作家、劉慈欣の長編SF小説）のような面白い作品も出てきていますし、人口が多い、というのは利いてきますね。

— そのような時代に日本のスタジオオアクリエイターが対応すべきことは何でしょうか？

河森 まずグローバル的に作品を考えないで、まずい時代になっていきますよね。それこそ南米、インド、中国を狙うほうが、北米、ヨーロッパ市場を考えると市場は大きいという。一体ハリウッドはいつからそこに目をつけていたんだと考えると、恐ろしくなりますね（笑）。もうあきらかに南米、インド、中国を意識して作品を作っている。自分自身、日本の文化も好きだし、守りたい気持ちもありますが、もう国の枠組みで話をするのがナンセンスな時代になった気がしますね。

— もう個人で進出すべき時代なのではないか？

河森 友人の息子さんも中岡のゲーム音楽で結構ヒットしてるので、個人での進出はもうあまりハードルはない感じがします。会社単位だと仕組みの問題がまだあるから容易ではありませんが、それもいずれ解消されるでしょう。

— 河森さんは元々海外志向でいらつしやいですが、

河森 まあ自分の場合は、海外からほとんど来て欲しいくらいですから

（笑）。日本という国は大事にしつつも、あまりとらわれたくない側ですね。それは横浜人の傾向です。海外を見ていくという感覚がどうしても強いんですから。

— 中国のクリエイターは、ちょっと違う感覚なんじゃないか？

河森 中国の絵描きさんが描く絵を見てみると、のびやかなんですよ。バカリだろうが何だろうが、好きなものを好きなように思いきり描く。もちろんダメな部分はあるんだけど、「こんなのにのびのび描けるのはいいなあ」と思うことはありますね。

— 今の日本の製作状況は、かなり悪苦しい感じはしますね。

河森 バッケージが売れなくて久しいから、安全パイに行きやすいのはいやうがないところですね。そうすると海外の配信が、中国資本じゃないとまともな予算で作品は作れないですね。

特に今後は配信がますます浸透してくると思いますけど、自分でも配信だとと言われると戸惑いますよね（笑）。配信の方が広く普及するという理屈はわかっていし、理解もしているけど、この切り替えは結構難しい。むしろ配信は本当は新天地なんですよ。

— お話を聞いていると、ロボットアニメは海外で継承される可能性も薄くなく感じます。

河森 まだギリギリ操縦型ロボットを認識してくれるのはアジアの人たちですから、アジアはまだ可能性はあるでしょう。アジアはまだ若者がクルマに興味を持っていますから、日本の若者が車や「乗り物」を操縦する

感覚」に快感を得なくなり、興味を失ったからロボットアニメが衰退していった流れは今だと納得できません。いざいざは『ガンダム』のような確立したキャラクター物として認識されているものは今後も海外でも広がっていくと思いますけど、新規を送り出すのは革新的なアイデアがないと難しいところですね。

— タイミングも難しいですね。

河森 従来の延長線上にあるようなロボットアニメのムーブメントを生み出せるか、どうかはここ数年にかかっていきますね。ここ数年を越えると、文字通りのロボットはAIで動くものじゃないと成立しなくなってしまう。そうするとロボット＝機械生命体という認識にすり替わってしまうでしょう。

— それが日本から、ではなく中国自体から発信される可能性もあるでしょうね。

中国のファンは、国産をもつすぐ応援するユーザーが多いんです。国産アニメで少しでもクオリティが上がる、集約的に見られる。実際に見てみると、クオリティはまあまあだけど、今までに比べて格段に上がっている。逆にいえば「まあまあ」と言えらるレベルまできたという一年のことです。

— 本当に一年ごとに信じられないほど進化しているんですね。

河森 これは話をするだけでは、なかなか信じてもらえないんですけど、中国のゲームショーがモーターショーを見ると、その進化が実感できると思います。業界の方だけではなく、ファンの方も一回は今の中国に行く、というと思います。

特集  
放送30周年  
記念

HAPPY KING  
ガンダム  
30TH  
ANNIVERSARY

# 魔動王 ガンダム ふたたび!!

魔動王グランゾートとは?

今年、放送から30周年を迎える冒険活劇ファン  
タジー「魔動王グランゾート」をいま再び振り返  
ってみたい。放送時としては、前年88年放送の「魔  
神英雄伝ワタル」の次回作にあたる。そこで今  
回は両作で商品開発に携わり、作品にも深く  
関わった元タカラの開発担当、朝比奈氏にご  
登場いただき、当時の思い出を中心に、作品  
や関連商品の製作現場などについても伺った。

©サンライズ・H



ガス山本

大地と仲間たち

露大地

ラビ

89年4月7日から翌90年3月2日まで日本テレビ系にて  
毎週金曜日の17時30分から放送されていた、サンラ  
イズとレッドカンパニーによるオリジナルアニメ作品。  
地球と異じような劇場となった未来の月が舞台だ。月  
へ戦光旅行に出かけた主人公、露大地がその内面に  
広がる別世界「ラビルーナ」で仲間たちと出会い、  
魔動王として魔動王グランゾートと共に、ラビルーナ  
支配を目論むアグマント率いる邪神戦と戦う。冒  
険神としては「魔神英雄伝ワタル」の次編作にあたるが、  
お蔵などは継承されていない別展開となっている。後  
年にはOVA作品も製作されている。

朝比奈祥和  
インタビュ

「ワタル」の成功を受けて  
「グランゾート」の企画始動!

朝比奈さんは「魔動王グラン  
ゾート(以下、グランゾート)」(89年  
)では、設定協力とクレジットされて  
います。当時ワタルはクレジットされて  
いませんが、現在はタカラ(現タカラ  
トミー)の開発担当者ですよね?  
朝比奈 そうですね。私は「夢甲斐兵  
ボトムズ(以下、ボトムズ)」が放  
送された1988年にタカラに入社  
しました。偶然、入社式の4月1日  
が「ボトムズ」第1話の放送日だっ  
たんです(笑)。

それはすごい縁ですね。タカラ  
を志望された動機は……?

朝比奈 元々プラモデルが好きで、  
学生時代もずっと趣味でプラモデル  
作りをやってきました。また同時に  
アニメも好きだったので大学を卒業  
するにあたってアニメ関係か、模型  
関係、玩具関係の仕事ができたらと  
思っていたんです。そうした中で当  
時「太陽の牙ダグラム」(81年)が  
大好きだったこともあり、タカラを  
受けて採用されることになりました。  
模型を担当していたホビー部に配属  
されたのですが、タカラのプラ  
モデル部門の調子が悪くなってい  
った頃で、ホビー部は解散となってし  
まったんです。つまり行きたい部署  
がなくなってしまう状況でした。  
ガンプラブームの後で、プラモ

「魔動王グランゾート」設定協力、  
元タカラ商品開発担当



デル業界でも爆発の時代でした。  
**闘比奈** そんな中で、営業などの他、部門を統括するクルマ事業部でした。後に配属されたのが、「チヨロロ」で商品開発の勉強をさせていた、サンライズとレッドカンパニーが「魔神英雄伝ワタル」(以下、ワタル)「88年」の企画をタカラに持ち込んで、最初のプレゼンではタカラの上層部が聞いたのですが、よく分からなかったようです。「お前、次の会議に同席しろ」と言われたんです。それで「ワタル」と聞わるときにだけでした。

闘比奈さんがアニメに造詣があると知られていたということですね。**闘比奈** 次の会議に同席して最初の企画書を読ませていただいたのですが、これはかなり面白そうだと思います。そして会議後に「私に担当させてください」と上層部に話をするに至ったんです。当時「鎧伝サムルパー」(以下、サムライト)と「タカラでやろう」として、タカラ側からは「それなら30分枠を半分にして15分枠でやってはどうか」という提案もあったりしました。最近ではわりとある番組形態なのですが、当時はそれが予算やスケジュールなどの面でいかに大変かわかっていたのか、サンライズの吉井孝幸(アロユース)「ワタル」「アラゾート」などのプロデュース、後のサンライズ社長 などにも大反対があったという事もありました(笑)。

確かに制作体制も含めて、当時

は対応できなかったでしょうね。**闘比奈** とまか「ワタル」と「サムライト」は別枠の番組として企画が進むことになったのですが、情勢としては「サムライト」の方が開拓が楽で、「ワタル」はそれほどでもなかったんです。それが私にとっては助かりました。

— 後の大ヒットを知っている身からは、不思議な気もしますが。  
**闘比奈** その大ヒットは見ていていませんでした。ワタルの商品価値は低いことも特徴でした。そのため「利益を出すためには、これだけの数を売らなくてはならない」という数字がかなり大きくて、これは無理なんじゃないかと思うのは仕方ないことだと思います。低単価でコレクションという面では「ワタル」という作品の企画としては合っているのですが、ビジネスとして判断するところと厳しいかな、ということですね。

それで「サムライトパー」で探いで「ワタル」の方は自由にやらせておくか、といった感じがあったというわけですね。  
**闘比奈** ムービメントと呼べるくらいはヒットになるわけですが、そのように「ワタル」の動き出しに手こたえたことを受けて、次の作品の企画を考えると、になりました。広井正幸さんはまだまだアイデアを持っているというので、引き続きレッドカンパニーに企画をお願いすることになり、こうして「アラゾート」は始まったんです。

広井正幸さんのやりたいことを出してもいいことから始めた  
 — 「ワタル」をやりたいながら、企画が始動したんです。  
**闘比奈** そうです。当時のタカラでは、おぼろげながら企画が見えたところから新商品の発表までだった。10か月くらいかかるのが標準でした。今ですとコンピュータを使った設計などで期間は短縮されているのですが、当時は携帯電話でなく、その時代で、電話とFAXだけでよくやっていただくと今は思いますが、そんなスケジュールを計算に入れて始めるわけですね。「ワタル」の商品開発も進めながら「アラゾート」の企画を進めるという感じでした。さらに「アラゾート」の放送後半からは「魔神英雄伝ワタル2」(以下、ワタル2)「90年」を始めるといって、ほとんど同時に2作品を進めるといって状況が同じなんです。

— 「アラゾート」について、タカラ側から要望がありましたか？  
**闘比奈** 「アラゾート」に関しては、まず広井正幸さんとレッドカンパニーのやりたいたいことを出してもらったところから始めました。タカラからはあまり注文を入れないという方針でした。そして最初に出てきたのが「アラゾート」世界を舞台とした「A-ZO R.T.(アゾート)」という、魔法をテーマとした企画書だったんです。実は「アラゾート」に関しては、初期の紙資料がほとんど残っていないので「A-ZO R.T.(アゾート)」というタイトルも、カクナが主だったか英語が主だったか、今ではわか



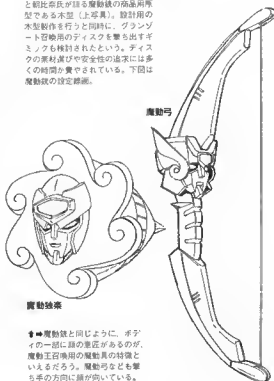
↑当時の「グランゾート」の製品用のサイズや機構特長用の図解品（後にいうプロポットモデルなどの初期版のもの）。実際の玩具の裏面機構が考えられている。素材はプラスチックやパチなど、模型作例などにあるフルスクラッチモデルの趣である。



魔動銃



↑「横手を繋ぐ方向ではなく、撃ち手の方に顔の裏面があるのがイイ」と朝比奈氏が語る魔動銃の部品用原型である木型（上写真）。射撃用の木製銃身を持つと同時に、グランゾートの素材選びや安全性の追求には多くの時間を費やされている。下図は魔動銃の固定部。



↑↑魔動銃と同じように、ボディの一面に顔の裏面があるのが、魔動王百鬼丸の魔動銃の特徴といえるだろう。魔動弓なども撃ち手の方向に顔が向いている。

らないんです。

その最初の企画書は非常に失った内容で、広井さんの頭の中にあつたイメージを詰め込んだという感でした。広井さんは自分で企画書を書くというスタイルではなく、とにかくイメージを語って、それをレッドカンパニーのスタッフ、「グランゾート」で設定協力でクレジットされている吉川兆二さん（「ワタル2」設定協力「ボクッポットモンスター」）（97年 アソシエイトプロデューサーなど）たちがまとめたのだと思うのですが、かなりハイテクなソト向きの内容だったんです。そして、それを元にしたところでアニメをどうするか、商品はどうするか、というのでかなり混沌とした状態が続いたんです。

「そこでご苦労されたのだと思いますが、「グランゾート」はどのように形作られていったのですか？朝比奈 まずプロポットをどうするかで問題です。広井さんとしては「ワタル」で低価格のコレクションタイプ

をやったので、今度は豪華な一品物みたいなのはどうか、という提案をした。超合金シリーズのようなドンとした高額のものが中心にあつて、もちろん関連商品もあつて、という感じですね。「ワタル」との差別化を考えたようなんです。

しかし「ワタル」ではプラモデルとでは言わずに組み立て式トイと呼ぶのですが、そのパッケージも含めて高級玩具ではなく、ちょっと怪しい駄菓子屋で売っているような雰囲気も含めて上手くいったところだったので、それを引き落してしまつたのは厳しいと考へたんです。そして魔法世界なら魔法世界りの味付けで差別化して、組み立て式トイという基本的なスタイルは継続しようということになりました。ただデザインなどについては、未だ混沌とした状態でした。

サンライズの吉井プロデューサーからも決めていかないと、と言われる中で、キャラクターは最終的に「ワタル」と同様に青田豊雄さ

さんをお願いすることになりました。差別化を考えて他の方という話もあつたのですが、やはり声田さんが描かれた絵がとてよくて決定しました。ロボットに関しては、4〜5人の方に描いてもらって検討するにしました。出岡裕さんと藤田一己さんなども描いていただき、魔法で動くというすごく奇抜なデザインを提案いただいたんです。でも非常に魅力的でしたが、ヒーロー感の点で少し弱いという話が出るなどして、大河原邦男さんにお願いすることになったんです。

一方の私の方では、番組内のロボットとしては魔法で動くのはいいとして、商品としては「組み立て式ロボットの形ではききました」だけでは弱いと思っていたのです。何か一つギミックを入れたらいいかなと思って、主役が乗り込む状態が出てきて、主人公が乗り込むと変身してロボットになるというのがどうでしょう」と吉井さんに提案したんです。ただその時には大河原

さんのラフ画が上がつてきたころで、それに魔動ギミックが盛り込まれるのか、という問題もありました。それに對して私はたぶん「それと答えて、魔動ギミックのコンセプトを鉛筆で描きました。肩が上がつて、頭が引込んでこんな顔の感じですよ。足は後に曲げて隠れます」といったものを。そのメモを大河原さんに検討してもらい、組み入れたらもう形で最初のデザインラフが上がつてきたんです。

「なぜ顔なのか？」と聞かれたら……その回答も用意していた。変身ギミックは朝比奈さんのアイデアだったのです。朝比奈 はい。レッドカンパニーで吉川さんなどと話した時に、インパクトが強いという言い方をされたので「なぜ顔なのか」と言われて、「それは考えてませんでした（笑）」と答えてしまったところがあったと顔を思い付いたのはどうい

うか？ ころからだったのですか？ 朝比奈 私の未だ惑星ザルドス（74年、ショーン・コネリー主演）がありまいた。あの顔面の岩の塊が浮遊しているというイメージは鮮烈でした。それに、顔というのは理屈ではなく見た目のインパクトで幼い子供たちにも顔とわかってもらいます。そうしたら顔に対するイメージがあつたんです。ただ最終的に人型のロボットに変身して戦うとしても、顔である意味を聞かれると困つたかな。すると「もし、なぜ顔なのかと誰かに問われたら、それに対して答えられるように準備しておくと」と広井さんがおっしゃってくれたんです。チャクラの話にかつて考えるみたいな話をしていたと思えます。ただ番組が始まった後に、何で顔なのか、という突っ込みはありませんでした。『魔法の月かか顔が出た！』でしたから、皆「そういうもの（顔）なのか？」と納得してしまつたところがあったと

思います。では、仲間たちのロボットについてはいかがでしょう。  
**朝比奈** 土人公ロボットは炎のイメー  
 ジから始まって、最終的に大地の  
 魔動王となっていました。では仲  
 間のロボットは風と水だろうという  
 ように決まっています。その過  
 程で、ロボットの名称がアゾートで  
 はシンプルすぎるという意見があり、  
 大地からイメージしたグランゾートとア  
 ゼートを含ませてグランゾートとい  
 う名称に決まっています。そして  
 風の魔動王と水の魔動王ですが、  
 最後は「アト」にしようという方向  
 で、吉川さんがウインザートとアク  
 アビートという名前を考えてくれ  
 たんです。そしてこの3体について右  
 前の商標出願をしたところ、他メー  
 カーとの重複もなく登録できて、決  
 定となりました。

3体とも良い名称ですね。  
**朝比奈** 特に吉川さんはアクアビ  
 トがいたく気に入っていて、「これ  
 まで多数のネーミングをやつてい  
 けれどアクアビートが一番気に入っ  
 ているんですよ」とおっしゃってい  
 ました。そんな経緯で3体の名前が  
 決まり、デザインも完成してしまっ  
 たのですが、その間に初期デザインで  
 ギミックなどを確認するための試作  
 品を作つて検討すると、商品化の  
 作業も進められていました。試作品  
 は完成品でできると捨てられてしま  
 う事もあるのですが、数点ほど保管  
 していたものがあつたので、お持ち  
 しました（82ページ最上段）。

——口ホットの色について、どの  
 ように決まっていたのでしょうか。  
**朝比奈** グランゾートは、最初は全

身白と色味のない案もありました。  
 正義の魔法使いというイメージで、  
 白魔動王ですね。ただウインザート  
 とアクアビートが緑や青のイメージ  
 なので、それとバランスを取る意味  
 で炎の赤を入れたカラーになりました。  
 その時は炎が大地が決着は付い  
 た。いつか決まると、主人公らし  
 さも考えて赤にして、緑と青で光の  
 3原色になるということでした。  
 ——主人公の3体に対して、敵側  
 の邪動神などはどうでしたか。  
**朝比奈** 敵側は邪動神が9体登場し  
 て、その敵良型がそれぞれあり、さ  
 らに後半に3体の邪動王が現れる展  
 開でした。名称は私が商標出願し  
 たのですが、先に取られていて修正  
 することなどもなく決まっています。  
 た。邪動神は動物、邪動王はファン  
 タジーの魔物や怪物がモチーフでし  
 た。敵側は腕や足にギミックを付け  
 て、どれも取り替えられるようにし  
 ました。

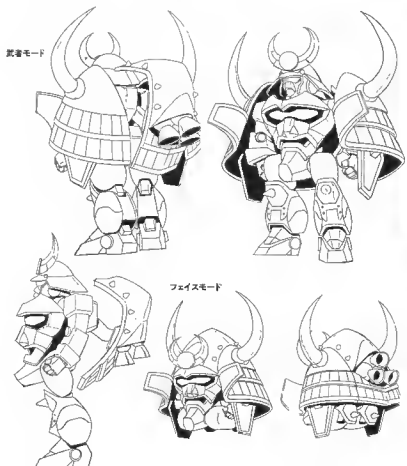
また邪動王は3段変形でどうかと  
 吉井さんは相談したところ、アニメ  
 の中で主人公以上に強いというの  
 を見せられる良いということでした。  
 それぞれの形態をじっくり見せるの  
 は展開上難しいとのことでしたが、  
 所々でビーストモードなどを見せる  
 ようにするので、商品としてやって  
 もらうていいと返事をいただき、3  
 段変形を取り入れています。

敵側に関しては、かなり商品開発  
 側から提案した感じでした。それと、  
 小型が残っていたのが魔動銃です  
 （82ページ中）。小さな円盤の発射機  
 構など、当時手早く発射できるよう  
 いろいろ試しました。外観について

も大河原さんの設定画にかなり忠実  
 に立体化できたと思います。  
 ——ここでも何について、「グラン  
 ゾート」の企画について、レッド  
 カンパニーとタカラがまず動いて進  
 めていったというところでしょうか？  
**朝比奈** そうです。「ワタル」はサ  
 ンライズとレッドカンパニーがタカ  
 ラに持ち込んで始まりましたが、「グ  
 ランゾート」は商品開発の点からも、  
 まずレッドカンパニーに企画を作つ  
 てもらったところが最初でしたから、「ワ  
 タル」とは違うアプローチで進められ  
 ました。ですって「A Z O R T（ア  
 ゼート）」までは、サンライズは制  
 作にタッチしていません。企画書が  
 サンライズとタカラに提示されてア  
 ニメ化と商品化が始まりました。

——「グランゾート」も30周年です  
 が、今でも多くのファンの中に残つ  
 た作品として人気です。  
**朝比奈** イベントなどで「グラン  
 ゾート」大好きでした！と言われ  
 ることも多いです。当時少年少女だ  
 った皆さんが、大人になってもこ  
 んなに愛してくださっているって思  
 っています。「グランゾート」は違  
 うのですが、「ワタル」とともにサ  
 ンライズ、レッドカンパニー、タカ  
 ラの3社が、本当にいい距離感で力  
 を出し切つて成功した作品だったと  
 思います。

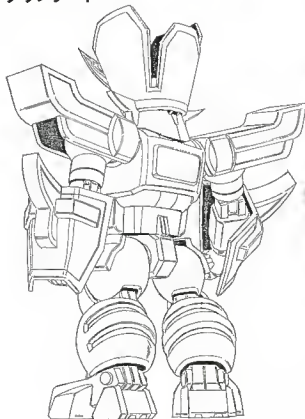
井内秀治監督は事ある度に奇跡だ  
 とおっしゃっていました。計算ずくでや  
 るものでもない、これをマニエ  
 アル化して再現しようとしても不可  
 能なんじゃないか、と思います。



▲本利明公明（7）の武者メタルの製品試作モデル。人気があるがが製品化には至らなかったものの、当時は製品試作まで進められていた。試作品はタミカウッドという、人工木材や合成木材などともいわれる樹脂系素材（主材はポリウレタン）で作成。角などの同形状部品はレジン樹脂で複製されている（過剰では作れないウエスも多く非常に凝っている）。

▲こちらは武者メタルのアニメ用の設定原画。物語中盤 謎の黄金神話の黒幕（その正体は何とつちのおおきくムササリ）の魔像として登場する。大地たちを襲撃に追い込むこともしばしば。フェイズモードが武者モードをも格好い。

## グランゾート

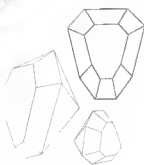


ここからは、「魔動王グランゾート」に登場するメカの教々の設定面を紹介していこう。主役である魔動王から邪動族の繰り出す敵メカも紹介するぞ。

## グランゾート 魔動メカニック ファイル

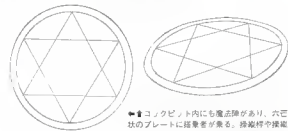


顔の宝石



炎と大地を司る魔動王。使用する魔法も炎と大地のパワーが宿っている。魔動王の中でも随一の破壊力とパワーを誇る。召喚には魔動具である魔動杖が必要で、それで地面に巨大な魔動陣を描き、グランゾート（フェイスモード）を召喚する。なお、グランゾートに乗り込むには100mを5秒で走る脚力が必要とされる。召喚者である炎大地は自作のシェントボードでこの戦局を乗り切った。召喚時のキーワードは「マジカルシェント！ ドーマ・キサ・ラムーン、光り出ろ、よ、グランゾート！」となっている。

## コックピット

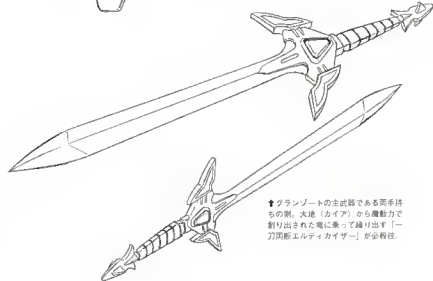


★コックピット内にも魔動陣があり、六芒星状のプレートに証章が集まる。遠征時や機体底などは持たない。時に大地とグランゾートの会話がなされるのもコックピット内の空間である。

## フェイスモード



エルディカイザー



↑グランゾートの主武器である両手持ちの剣。大地（カイア）から魔動力で割り出された電に乗って繰り出す「一刀両断エルディカイザー」が必殺技。



風の魔動王

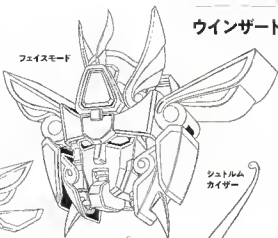
ウインザート



顔の宝石



フェイスモード



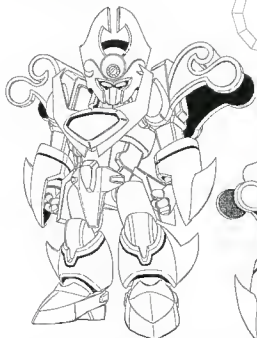
シュトルム  
カイザー



風を司る魔動王。大地とともに旅をする怪力無双のガスが召喚する。魔動具である魔動弓により天空に魔法陣を描き召喚する。ただし、魔動弓を引くには常人では難しいほどの力が必要で、さらに無風状態ではウインザートの召喚はできない。召喚キーワードは「マジカルアロー！ドマ・キサ・ラムーン。光り出よ、おウインザート！」。必殺技は一発必中シュトルムカイザー！。

水の魔動王

アクアビート



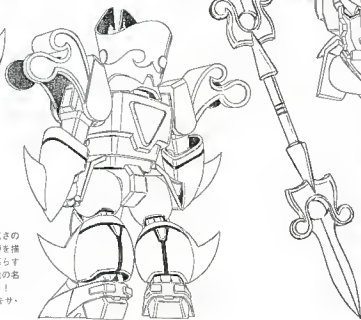
顔の宝石



フェイスモード



ウェーブカイザー



水を司る魔動王。召喚条件は魔法陣が描ける広さの水面が必須。魔動具の魔動杖先で水面に魔法陣を描くことで召喚できる。召喚者はラヒルーナに暮らす耳長族の少年、ラビ。水の魔法を得意とする彼の右手であり、必殺技は一閃炸裂ウェーブカイザー！召喚キーワードは「マジカルスピーン！ドマ・キサ・ラムーン。光り出よ、おアクアビート！」。



## スーパーグランゾート

拉動族により南東空間に閉じ込められた大地たちを救うため、一度は消滅したグランゾート。だが、月面のかくやゆのかんざし君にあったゾーラクラウンの力により、スーパーグランゾートとして復活した。

フェイスモード



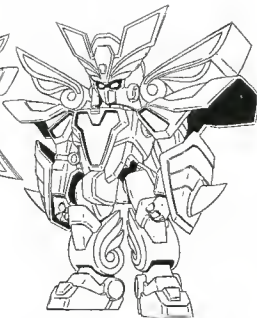
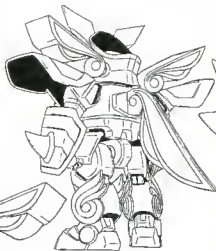
スーパー  
エルディカイザー



## スーパーウインザート

暗黒空間に落ちた大地たちを救うため、グランゾートと共に全魔動力を使い果たし戻りについたウインザートだったが、聖なる火の山でパワーアップして復活した。強さ武器もパワーアップされ「スーパーシュトルムカイザー」になった。

フェイスモード

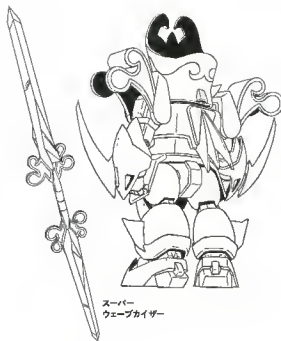


スーパー  
シュトルムカイザー

## スーパーアクアビート

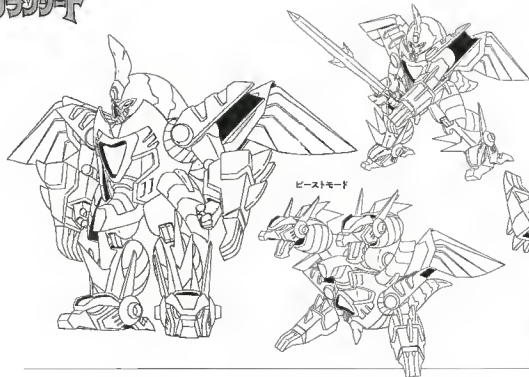
他の魔動王同様、オランダの町にある破の井戸の底で眠りについたアクアビートが、再び魔動力を得て復活しパワーアップした姿、新たに念慮の魔法を会得し、仲間たちの魔動力も回復できるようになった。

フェイスモード



スーパー  
ウェブカイザー



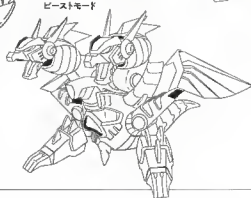


決を司る移動王

### ワイバースト

マッドサイエンティスト、ドクター  
バイブルが開発した対魔動王用の魔  
神。全身を新素材バイメタルで固め  
ている。ビーストモードでは両腕の  
電に変形する。操縦者はシャマン。

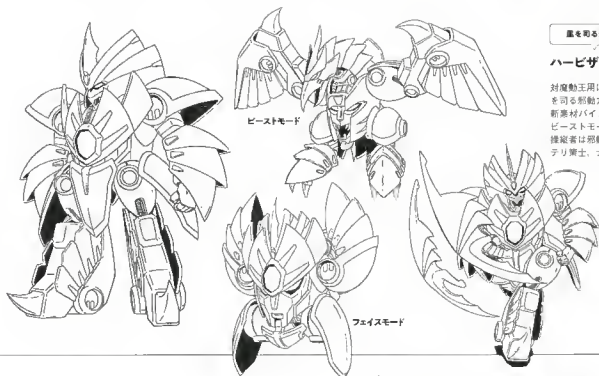
フェイスモード



風を司る移動王

### ハービザン

対魔動王用に開発された魔神で、風  
を司る駆動力を使う。やはり全身に  
新素材バイメタルが使われている。  
ビーストモードでは怪鳥に変形する。  
操縦者は邪動族一の強腕を持つ twin  
テリ騎士、ナブー。

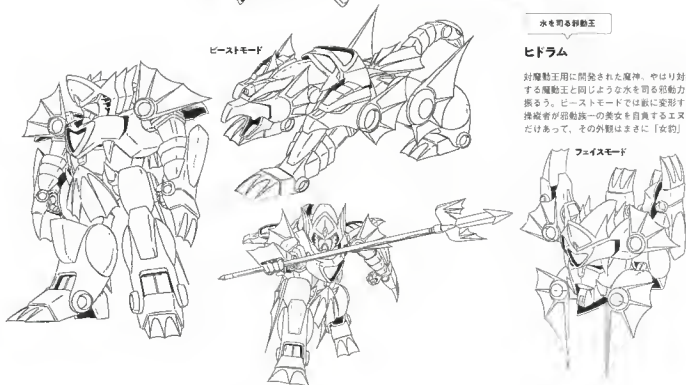


水を司る移動王

### ヒドラム

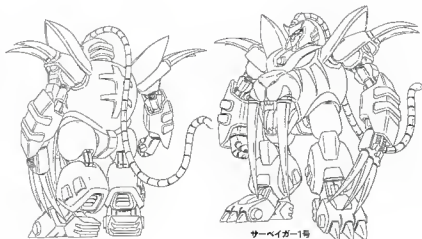
対魔動王用に開発された魔神、やはり対抗  
する魔動王と同じような水を司る駆動力を  
振る。ビーストモードでは鯨に変形する。  
操縦者は邪動族一の美女を自負するエヌマ  
だけあって、その外観はまさに「女豹」だ。

フェイスモード



## サーベイガー

邪動族が崇めている暗黒大邪神の配下の一柱。邪動神像を胴体（4頭部）にして、手足を付け付けて完成する。当初は邪動族の幹部が搭乘することもあった。また、どのような攻撃を受けても邪動神像そのものは破壊されることはない。



サーベイガー1号



サーベイガー4号



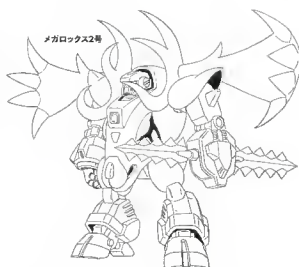
サーベイガー3号



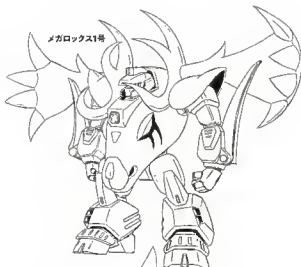
サーベイガー2号

## メガロックス

鹿の頭部のような姿をした邪動神像。邪動力を使い相手を幻惑する攻撃が得意。邪動神時は敵の邪動族の戦士が搭乘して戦うが、登場回ごとに手足の形状が異なっているのが特徴的である。



メガロックス2号



メガロックス1号



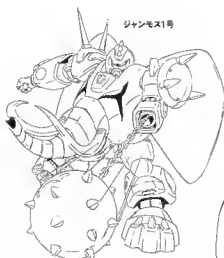
邪動神像



メガロックス  
プロトタイプ



ジャンモス2号

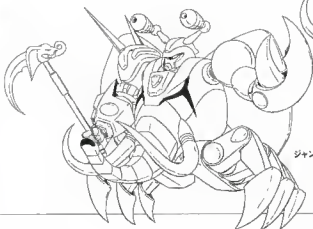


ジャンモス1号

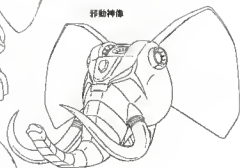
## ジャンモス

マンモスの頭部を模した邪動神像。邪動神では顔に顔付鉄球が何いていたり、関節部がキャタピラになっていたり、6本足になったり、バリエーションが豊富。これも邪動神の特徴といえるだろう。

ジャンモス4号



ジャンモス3号



移動神像

フテランダー2号

フテランダー1号

## フテランダー

フテラモンの頭部を模した邪動神像。モーターが翼竜だけに空中戦に優れた姿に変形することもある(フテランダー2号)。時には背中にホンベを背負って水中戦を披露することもある(フテランダー1号)。



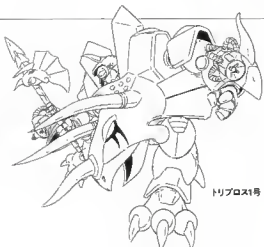
フテランダーII号



変形

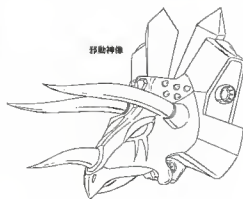


移動神像



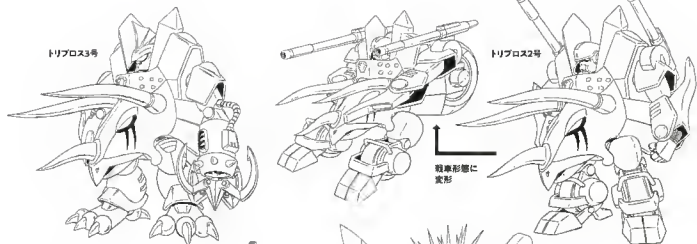
トリプロス1号

移動神像



## トリプロス

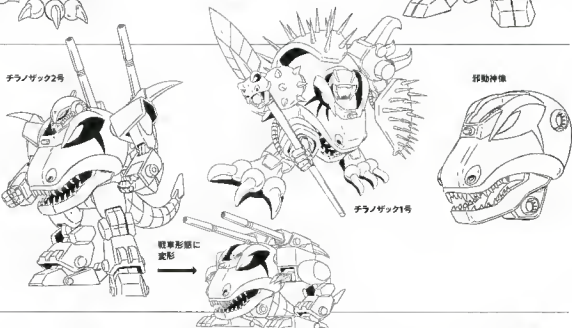
トリプルホーンが長身のトリケラトプスの頭部を模した邪動神像である。邪動神でのトリプロス1号は魔動力を放射する席を持ち、トリプロス2号は戦車に変形し、トリプロス3号は右腕に鎌を備えた水中戦仕様だ。ちなみに当時、魔道コレクションとして製品化されたのはトリプロス2号であった。



## テラノザック

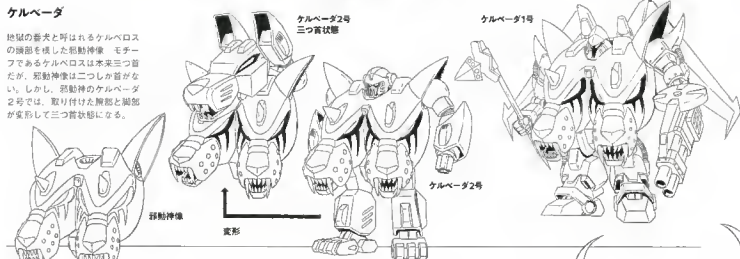
テラノザック2号

T.レックスの頭部を模した邪動神像。牙に邪動力を加えると噛み砕けないものはない、といわれるほど強力な牙を持つ。当時、各邪動神も製品化されているもの、やはり変形や特殊なキミコジを持ったタイプが製品化されている傾向である。テラノザックの場合は、戦車形態に変形するテラノザック2号が製品化されている。



## ケルベダ

地獄の番犬と呼ばれるケルベロスの頭部を模した邪動神像。モナープであるケルベロスは本来三つ首だが、邪動神像は二つしか首がない。しかし、邪動神のケルベダ2号では、取り付けた腕部と脚部が変形して三つ首状態になる。



## ミノダロス

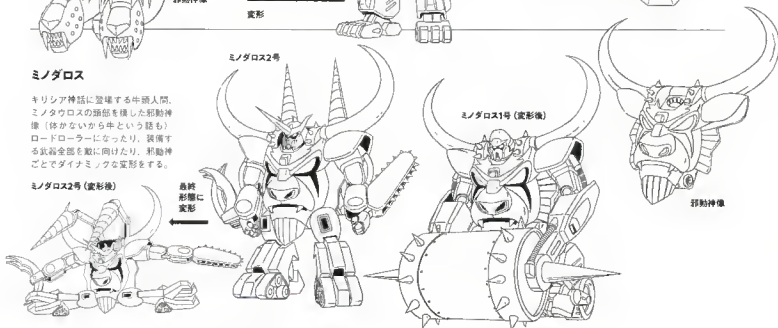
ギリシア神話に登場する牛頭人、ミノタウロスの頭部を模した邪動神像（体がないから牛という語も）ロードローラーになったり、装備する武器全部を敵に向けたり、邪動神ごとでダイナミックな変形をする。

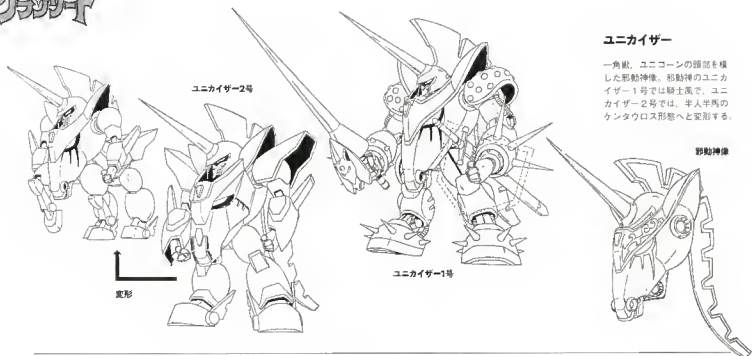
ミノダロス2号 (変形後)

ミノダロス2号

ミノダロス1号 (変形後)

邪動神像





## ユニカイザー

一角獣、ユニコーンの頭部を模した邪動神像。邪動神のユニカイザー1号では騎士風で、ユニカイザー2号では、半人半馬のケンタウロス形態へと変形する。

邪動神像

フテラブロス

ジャンヘイガー



メガロザック

## 合体邪動神

2体の邪動神像を縦に連結する形で合体させたパワーアップ形態。その強さは、2体だから単純に2倍ではなく相乗効果により数倍に膨れ上がる。装備されている手足だけでなく、頭部も特別な形状に変化している。重武装のジャンヘイガー、カバ移動するメガロザック、強力なマグマと炎攻撃のフテラブロスの3体が登場した。

## ヘルメタル

隊長機

邪動帝国の一般兵が搭乘する戦術メカ。フェイスモードに変形し、とにかく大量に表れる確率メカである。中にはブレードアンテナが特徴的な隊長専用機もある。これにシャーマンが搭乘して出撃することもある。

フェイス  
モード







# 私たちの好きなアニメ戦争

文 藤澤亮太

## 第5回 「近未来戦争」と「過去の戦争」の間

### 冷戦の中に漂う「次の戦争」の予感

前回は「超時空要塞マクロス」が、ポスト戦後の感性に与えられた作品であったことを確認した。だが、そうした感性が国内で広く共有される一方で、実際の国際政治ではタンクト（緊密緩和）の時代を終え、ボスト（新冷戦）と呼ばれる新たな状況へと突入していた。

きっかけは1979（昭和54）年にソ連がアフガニスタンに侵襲したこと。これは前年に成立した共産主義政権を支えるための軍事行動だった。西欧諸国は、これに「一斉に反発」。1980年に開催されたモスクワオリンピックを、西欧諸国などがボイコットするという動きに繋がりを、また1984年のロスアラモスオリンピックでは逆に、ソ連や東側諸国がボイコットした。アフガニスタン侵攻は約10年に及び、ソ連の衰退を推し進める一因となった。

ロナルド・レーガンは1981年に第40代アメリカ大統領に就任し、2期8年を務めた。レーガン大統領はタカ派で「ソ連を『悪の帝国』と呼び、イギリスのマーガレット・サッチャー首相や、日本の中曽根康弘首相などと歩調を揃え、反共の姿勢を強く打ち出した。

1983年にレーガン大統領は演説で、核ミサイルをアメリカや同盟国に届く前に撃墜する、核兵器を時代遅れにするシステムの開発を呼びかけた。これは戦略防衛（SDI）構想と呼ばれ、ミサイル衛星やレーザに配備し、地上と連携して、大陸間弾道弾などを迎撃するというプランだった。宇宙を舞台にしたことから、この計画は俗に「スターウォーズ計画」ともいわれた。

一方、1982年に首相となった中曽根康弘は、外交記録によれば1983年の訪米時、日本列島を小笠原のようには強力に防衛し」とと発言したとされるなど、レーガン大統領と積極的に歩調を合わせ、ロ

ン・ヤス外交と呼ばれる親密な関係を作り上げた。また1976年の国議決议案に、防衛費の上限とし「GNPの1%以内」という枠組みが決まっていたが、中曽根首相は1987年度予算から、この枠組みを外し、総額明示方式へと切り変えた。この背景にはアメリカの各同盟国への防衛力増加を求める要求があった。

こうして時代の空気は、いくつかのアニメにも反映されることになった。1985年にリリースされたOVA「メガゾーン23」は、その1本である。同作は企画集団のアートミックが準備をしていた企画に、「マクロス」を終えた制作スタジオのアートランドのスタッフが合流して制作された。そのため「マクロス」と多くのスタッフが共通している。たとえば監督は「マクロス」と同じく石塚賢一。「マクロス」で作画監督だった平野俊弘（現・平野俊貴）がキャラクターデザインを担当し、同じくメカ作画監督だった板野一郎がアクション監督という名義で参加している。「マクロス」のキャラクターデザイン美術本晴彦は、作中で機を操るアイトル・時景イヴのデザインを担当した。一方、パイロットが変形してロボット形態となるガンランドなどのメカは、アートミックの植沼秀範、荒牧伸志、宮尾岳が手掛けている。

「マクロス」のクリエイティブは、石塚賢一を監督に立てつと、メカデザイン・設定監修などでクレジントされていた河森正治を中心とする若手スタッフ主導で行われていた。これがポスト戦後の感性が色濃く理

由だったわけだが、これに対し「メガゾーン23」ではポスト戦後の状況を生きた若者群像を描きながらも、石塚監督や脚本の星山博之に由来する視点を感じさせる部分が多い。それはひとことでは、戦後のそれは今は戦前ではないか」という不安である。

「メガゾーン23」の舞台は現代——つまり1980年代半ば——の東京。友人から謎のパイロット、ガンランドを託された矢作哲吾は、武装した男たちから追われることになる。実はこのガンランドは単なるパイロットではなく重大な機能を秘めている。

実は、省民たちが住む東京は、巨大な宇宙船の内部に作られた大都市だったのだ。そしてその都市を管理するのが巨大コンピュータ、バハムート。ガンランドは、そのバハムートの端だ。B.D.はこの都市宇宙船に外敵デザルグの脅威が迫っていることを知り、その脅威に対応するためバハムートの掌握と、リデターを計画していた。

そしてB.D.のクレーダーは成功する。B.D.は、政權を支配下に置き、東京の住民をコントロールするバハムートを掌握する。そしてB.D.は、デザルグとの戦いを実行するため、1980年代の東京に向けて「日本が米国と戦争に突入した」という情報を流す。

それまではアプソングを欲っていたアイトルの時勢急変も、軍の広告塔的な存在へと変わってしまう。実は彼女は、バハムートが作り出した

ヴァーチャルアイトルで、B.D.によって掌握された結果、そのあり方が大きく変わってしまったのだ。かくして1980年代の東京は、一挙に、戦時下へと塗り替えられてしまった。イヴが欲で「明日が来ないとしたら、あなたはどをするのか」と問いかける中、省民の特別国家公務員服の肩書きが格好いいという理由から陸軍省の志願兵に応募する。

「お国のためです、なんちゃって（笑）」と真面目な兵隊さんふりを茶化し——つまりポスト戦後の時代で振る舞っている——ながらも、戦時の状況の中には格め取られてしまっているモリーとチョンボを見ながら、パイロットの親父コボは「あのバカ」と舌をしばに吐き捨てる。

設定を見るとコボは45歳、つまり1940年前後に生まれている。1になるバハムートに管理されている。1980年代の東京。に太平洋戦争の記憶が残っているかどうかはわからない。だが、ポスト戦後の感性が、これゆえにいとまたやっつけ戦下のムードに流されてしまうことへの恐れが、ここには書かれている。それは行（1938年生まれ）、星山（1944年生まれ）が、「新冷戦」の状況と日本の中にある「ポスト戦後の感性」について感じていたことと表れているように思われる。

そういう意味では「メガゾーン23」は、「マクロス」のコインの裏面のような作品として出ま上がっているといえる。1985年ごろの東京の風景や風情が描きこまれた「メ



ガズーン」<sup>23</sup>だが、その延長線上に、「新冷戦」の時代の空気もしっかりと刻まれているのである。

### 「第三次世界大戦」を直接描こうとした作品

『メガゾーン23』は、ポスト戦後の空気が一気にプレ戦争へと転化してしまう瞬間を描いていたのだが、そうした新冷戦の中にある「戦争の予感」をすくうのではなく、ダイレクトに戦争そのものを描いてしまおうとする企圖も登場している。時期的には『メガゾーン23』よりも少し前にあたる1982年に公開された『FUTURE WAR 1998年』

（舛田利雄・藤間田具治監督）である。冷戦の激化からついに米ソが開戦をすという設定で、当時の水準からすればかなり、アル・パチンコで制作された本作は、ある意味当然の結果として、好戦的な映画として様々な議論を呼ぶことになった。

舛田監督の回想録「映画監督 舛田利雄」アクション映画の巨星 舛田利雄のすべて（シンコーミュージック）によると、本作は東映の吉田達プロデューサーとの接点からスタートした企画だという。

舛田監督は、「宇宙戦艦ヤマト」（74年）に携った後、『アイク・オー』（78年）というジェット機の下

キュメンタリーを撮っている。これははもとよりアメリカの防衛体制を題材にしたTV特番用のドキュメンタリーの企画からスタートし、まず日本テレビ系のドキュメンタリー特番「木曜スペシャル」枠（放送は73年）で放送された後、追加取材分と合わせて再編集したものが「アイク・オー」だという。舛田はこの時、ミサイル発射の制御室や、NO

RADの取材を行ったという。『さらば宇宙戦艦ヤマト 愛の戦士たち』（78年）の時、東映側のプロデューサーとして立っていた吉田達

偶然、このアメリカの防衛体制の話を開いて、そういう話をアニメなら

描けるのではないかと考えたのが企画の発端だという。脚本はベテランの高田宏治。そこに元防衛補で「子言 第三次大戦」（原書房）などを著していた岩野正隆がスパーバイザーとして加わって、物語が出来上がったという。

物語は、アメリカが対戦略核ミサイル用のレーザー砲搭載衛星の実験に成功したことから始まる。先述の通り、これは1983年にレガ

核の均衡を崩すこの実験が成功し

たことを知ったソ連は、計画を主導するケイン博士を誘拐し潜水艦で逃れ去る。秘密保持を再度先頭とし、たギブスン大統領は、ソ連のこの原子力潜水艦を核魚雷で撃沈する。

その直後、今度は東西ドイツの国境付近でソ連の最新戦闘機プラック・ドラゴンが自命を求めて不時着するという事件が発生。機密漏洩を恐れたソ連は、プラック・ドラゴンに破壊しようとする。これがきっかけとなってNATO軍とワルシャワ条約機構軍の機甲部隊が戦闘状態に入ってしまう。さらにオロフ書記長が病床についていたため、主戦派の筆頭であるブーグリン国防相が案



を振り、戦火は世界に広がっていく。そして原子力潜水艦ユーリツクから、アメリカと戦術核ミサイルが撃ち込まれる。アメリカでは一方、ギブソン大統領は、報復攻撃を決定。こうして両国は核戦争への道を歩み、当然ながら日本もまたそこに巻き込まれていく。

物語の組織は、レーザー搭載戦闘衛星の開発に携わっている日本人研究者、三雲渡、その恋人、ローラが担っているが、狂言曲線的な部分も大きい。最後は、三雲が危険の際に、プガリーン国防相が今際の際に発射した核ミサイルを、レーザー搭載戦闘衛星で迎撃しようとするシーンがクライマックスとして描かれている。

舛田監督はどのような姿勢で本作に臨んだのか。インタビュー形式で聞き手は佐藤利明と高遠。でまどめられた先述の蒲葦から舛田監督の発言を抜粋してみよう。そもそも本作はラストは人類の絶滅で終わるという「組合なんか大変だね。右傾化を助長する。みなさんここで、ずいぶんと撮影所にも沈滞のピラが貼ってありました。でも、そういう危険を感じていたから、製作の途中でぐっとタカからハトの方に軌道修正していったんです」（前掲書）。「だってアニメでよく。実写や現実で出来ないことがやれる」ということで作っているわけだから「ノストラダムス的大予言」（71年）みたいに、警告の意味も含めて派手にワットとやろうと思ったいたからね。それにこの時分、防衛問題は世の中

でも関心のある話題だったからね。ただ、僕もいよいよ加減に作ったのではなく、危機感には自分の中でも持っていました」

「最後、核ミサイルを宇宙で爆発させて、危機を回避するという方向に持って行っただけ。渋谷のパンテオンで試写をやった時に、バンテオンの支配人だったか、東恵の偉い方だったか「舛田さん随分見んじりなしたね」って。『だつてヤバいから』って答えた。『当初の通りやってくれば良かったのに』って。他人事だからそういうけど」

舛田の発言から、新冷戦の空気を反映しての企画であり、「来たなベリベリ」の警告の意味で人類絶滅というラストを想定していたことがわかる。なお、同書のインタビューだけでは、舛田の言う「そういう危険」「ヤバい」が何を指しているかはわからない。だが、舛田が例に挙げた「ノストラダムスの大予言」も、放射能により変わり果てた姿となった未来の人類の姿などが被爆者団体から問題として、公開中に修正版フィルムに差し替えたということを考えると、そうした「過激な映画への反発を想定した」意図はないかと、とも考えられる。

また舛田は本作の前に「宇宙戦艦ヤマト」だけでなく、「二百三高地」（80年）、「日本は帝國」（82年）と戦争映画を撮っており、これらの映画が好戦的であると批判されたことも念頭にあったのかもしれない。いずれにせよこの企画は確かに反発を招くことになった。「アニメー

ジュ」は本作の完成が近づいた1982年4月号で「FUTURE WAR 1984」を号で「みなさんどう見るか」という記事を掲載しており、そこに経緯が手短かにまとめられている。

その記事によると、制作準備段階だった1981年2月、東映動画の労働組合が本作の準備現場へ入手する。それを認んだ制作現場からは「戦争がカッコよくしかもリアルな描かれ危険」という意見が出たため、組合は教職員組合やPTAなどの組織が加わり、日本テレビも呼びかけの形で反対運動を開始した。この運動が新聞に掲載され、関心を寄せた団体「日本母親大会」が反対運動に加わり、5月15日には東京都教職員組合「日本テレビを守る会」と38団体で「1984」に反対する会」が結成された。

同巻集は、本作の最高責任者（製作総指揮）である東映の渡邊亮徳常務（ヘンリー評論家の加東康一）のインタビューが掲載されたほか、関係者や識者のコメントが掲載された。そこで本作の監督を務めた舛田田長治はこう語っている

「絵コンテをやつていて最初に感じたのは、戦争の犠牲者はいつも庶民だということ。だから、当然、テーマは『反戦』なんです。そして会社の中で反対運動があることを踏まえた上で、『でも、ぼくが小さいとき、第二次世界大戦を体験。一斉掃射で友人を殺された人間で、そのほかに、好戦的作品を作れといふたつて作れませんか』と語っている。舛田田は「悪魔口ポ ダンガー

ドA」（77年）で、第二次世界大戦に言及した「太陽星のかけ橋」の演出を担当している。一方で東映動画分組委員長の阿部隆はこう語っている

「やんわりとなんだけど、その内容はソ連の脅威を懸念の一員としての責任を強調。日本の軍備増強と日米共同作戦の重要性を説き、みんなが心配している。軍拡路線の強行をそのまま絵にしたようなものになっている。おまけに戦争の描き方はインベダーゲームふう。これじゃ、いくつ製作者たちが核戦争の危機を訴え、平和を祈る映画といってもそうはならない」

では完成した「FUTURE WAR 1984」はどのような映画であったのか。舛田が名前をあげた「ノストラダムスの大予言」と同じく、「恐ろしい未来を観客に見せる」というある種の見世物性が見えるのは間違いない。それを反映して戦闘シーンも基本的にヒロツキにはならないように描かれている。そして、その見世物性を「警告」というメッセージ性でカバーしようという作りになっている。それは戦争という深刻な題材にしては、かなり安い、での上がり方というではある。その「安さ」は経歴、核ミサイルによって世界の主要都市が次々と炎に包まれるシーンではつきりと見え、非常口恐ろしいはずのそのシーンだが、描き手は有名な建物の、映し出された背景が特殊効果のエフェクトで構成されたあたりらしいもので、インベダーゲーム的という

のは当てはまらないが、そこそでに人間の数に比してあまりにざらりと描かれていいる。核攻撃があまりに記号的でしかない。もちろんその分、日本の東京がソ連の核攻撃で焼け野原となったシーンでは、さまざまな負傷者、身体の一部が欠けたものもいる。地下鉄構内に集まっていた人々を、見せたり、焼け野原に様々な死体を描いたりしている。ただこれはこれで、なぜ日本だけがこうしてクロースアップされてしまうのか、という疑問は残る。せっかくの「警告のメッセージ」が、見るのが日本人なんだから、日本人の行動にだけ訴えればよいだろう、というふうに見えてしまうのである。

また批判のポイントにもなっていた政治的主張でいうと、日本の閣僚らが集まっていた中でオザバリーが遠野隆前議長（この登場人物の名前は企画協力の岩野正隆の姓よりではないだろうか）が「日本は既にアメリカの世界戦略から消えている」「条約や同盟は破られるためにある」と。自分たちの国は自分たちで守るしかない」と意見するシーンが目を引く。このシーンはその夜の、東京が攻撃を受けるシーンの前フリにはなっているが、会談そのものは、どういう点で「今国際情勢に對して作り手が意見を聞かすための世界」に見えてしまっている。また世界戦争を拡大する意図が、ソ連のプガリーン国防相本人に委ねられているのも、ソ連という国家そのものを悪役にはしないが、そ

好評  
発売中!

『メガゾーン23』Blu-ray

定価 6,000円 (+税)  
発売元 株式会社LUXENT  
販売元 株式会社フロンティアワークス  
公式HP: <http://magazone23.jp>  
※ 『メガゾーン23 PART1』  
『メガゾーン23 』もBlu-rayで発売中

©AIC



れでも新冷戦を反映する以上、戦争を拡大する側のポジションを担ってもらうというバランスのとおり方が垣間見える。

そして、一番とってつけたように感じるのは、厭戦気分が世界に広まり、それが兵士まで広がって、平和を求めるデモ、行進が始まるという展開だ。人類が滅亡するという当初のラストのアイデアも安易といえは安易だが、こちらも「平和を求めた民衆」にはドマを担うキャラクターがおらず、アノニマスなモブキャラクターだけにこの展開を担わされている、というところが安易に見えてしまうのである。

中には、花や蝶を見て、兵士が、人間性を取り戻した、かのように見え

る描写もある。表現としては力が入っており、ここを取り上げて、勝間田がいう通り「反戦」ということは可能だろうか、人間性をよくに描写できない、いまいちモブキャラクターたちである以上、閣僚が集まった会議で突進語られた政治的主張と、その根拠の希薄さに大差はない。

政治の動きから戦略と戦術の成り行き、そして末端の兵士の様子と戦災の実情。本作は、戦争にまつわるあれこれを総合的に詰め込もうとした結果、とても中途半端な描写で終わってしまった。そして「戦争の全体像」など映画で十分に描けるわけがなく、本作はその限界をまざまざと示しているというよりも、「本作は『好戦的である』というよりも、『作いも見た』と『警告メッセージ』」の抱き合わせでスタートしてしまった射撃の浅さで、映画の本質を決定してしまっただけというだろう。

ただ、これらの落とし穴は、一歩間違えたら「リアルな戦争を扱おうとしたロボットアニメ」の中にも存在する可能性のあるものであり、そういう意味で、この作品は「このロボットアニメは戦争を美化せず」に描いている」と言っても(美化せずに)対して、反面教師のような存在でもあるといえる。

児童文学としての  
執筆された戦争文学

「FUTURE WAR 198×年」「メガゾーン23」が制作された80年代から90年代にかけて、もうひとつ「戦争を扱ったアニメ」の潮流があった。それが太平洋戦争を扱った児童文学、あるいはマンガを原作としたアニメである。

これはそもそも1970年代半ばから、戦争を題材にした児童文学などが様々に出版されたことが背景にある。少国民世代(1930年代生まれ)を中心とする著者が、自分の子供時代、あるいは同世代の苦勞などを書き記したもので、大きくくくればマンガではあるが中沢実登(1939年生まれ)の「はだしのゲン」(1976年より連載開始)もそこに含まれてくる。

たとえば「はだしのゲン」は、1976年から1980年にかけて実写映画3作品が制作された後、1983年に長崎守監督でアニメ化され、1986年には「はだしのゲン」が平田敏宏監督で映像化されている。このほか代表的な作品を挙げると以下の通りになる。アニメ化された作品だけでなく、実写化された作品も併せて並べるので、当時、こうした企画がなげられまわって存在していたことが感じられるはずだ。

「ガラスのうさぎ」  
1977年原作発表。高田敏一(1932年生)の戦時中の体験をもとにした児童文学。1979年(実写映画)、1980年(ドラマ)、2005年(アニメ、四分一節子監督)。

「太陽の子(てだのふあ)」  
1978年原作発表。灰谷健次郎(1934年生)による、沖縄県出身者が両親に持つ少女が、沖縄精神を克服し、戦時下の兵隊や沖縄出身者の立場と心柄に触れていく様子を描いた児童文学。1979年、1982年(ドラマ)、198

0年(実写映画)  
「対馬丸」

1982年原作発表。沖縄出身の芥川賞作家、大城立裕(1955年生)が取材を元に描いた「ソフワイ」シリーズの小説。疎開する沖縄の児童を乗せた対馬丸が、アメリカの潜水艦に沈められ犠牲者1500人溺死を出した事件を扱う。1982年(アニメ、小林治監督)。

「うしろの正面だあれ」  
1985年原作発表。海老名香葉子(1933年生)の戦争体験を綴った児童文学。1991年(アニメ、有原誠治監督)。

「火の雨が降った」  
1986年に発表された「福岡空襲」についての証言集。これを原作に制作されたアニメが「火の雨が降った」(1988年、有原誠治監督)。

「かんがらんさん物語」  
1989年原作発表。沖縄の歴史研究者、大城将保(ペンネーム、嶋津与志、1939年生)による児童文学。沖縄の津堅島に住む13歳の少年を主人公に描く。1989年(アニメ、小林治監督)。

ちなみにこうしてみると1988年に公開された野坂昭如(1930年生)原作の「火垂るの墓」(高畑勲監督)も、はからずもこの一翼を担っていることがわかる。どうして太平洋戦争を体験した子供を主人公にしたアニメがこれだけ作られていくのか。それはひとつは、戦後が長く、少国民世代が自分たちの戦争体験を、「戦争を知らない子供」に伝えたいと思った時に、親しみや

すいアニメというメディアが最速と考えられたから、という理由がまず考えられる。また、1980年代に入るとアニメの表現力もそれまでよりアップし、より戦争を「逼真性」をもって描けるようになったため、原作の持つメッセージが伝わりやすくなる、といった理由も考えられる。

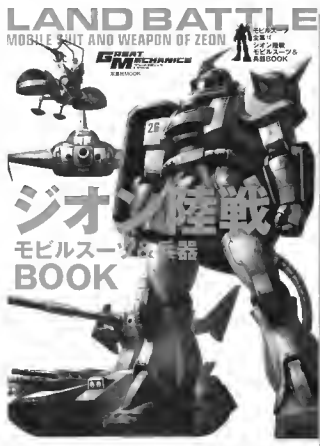
「FUTURE WAR 198×年」が未来戦争をリアルに描こうとした点、この背景には、アニメの表現力がそこまで到達していることが前提にあったわけで、そこを考えると、これら戦争児童文学「アニメ」と「FUTURE WAR 198×年」は裏表の関係にあると考えることができる。

なおこうした、戦争児童文学とその映像化には、いくつかの問題点も指摘されている。

「反戦のメディア史」(福岡良明、世界思想社)の終章「反戦の世論と輿論」の中で語られていることをかいつまんでいうと、戦後体験が持つ多様な入り組んだ語りつらさが、メディアミックス化によって捨て去られてしまった傾向にある。しかも、そうして「お話」としてわかりやすくするからこそ、戦争体験は伝承されていくという発想も生まれてきてしまう。だが実際は受け入れやすい叙情(「かっこいい」)がわいそう(「だけ」が伝えられて、戦争そのものがそこから抜け落ちてしまっことになる。

ポスト戦後の感性的と新冷戦の間で揺れた80年代末、ついに冷戦が終結する。そしてアニメの描く戦争もまた変化していくことになる。

モビルスーツ全集 13  
**ジオン陸戦モビルスーツBOOK**  
 B5判カバー付 定価1,400円+税



クレートメカニクススペシャル  
**MSV THE FIRST**  
 A4サイズ 定価1,800円+税



**森下直観画集2 鋼鬼**  
 HAGANE ONI  
 A4サイズ 定価2,778円+税



**MS図鑑 ジム**  
 A4サイズ 定価1,800円+税



**機動戦士ガンダムユニコーン**  
 RE:0096  
**メカニック・コンプリートブック**  
 B5判カバー付 定価1,500円+税



**MSVムック第2弾『MSV2』（仮）2019年10月下旬発売決定！**

# グレートメカニック & 関連書籍シリーズ

## グレートメカニックG 2019 SUMMER

A4サイズ 定価1,200円+税



大特集  
富野由悠季とその作品

『エルトラシリーズ』の軌跡

- ・機動戦士ガンダムNT
- ・荒野のコトフキ飛行艦
- ・新幹線変形ロボ シンカリオン
- ・INTERVIEWS  
河森正治 やまだたかひろ 吉沢俊一 他

## グレートメカニックG 2019 SPRING

A4サイズ 定価1,200円+税

大特集  
AT「装甲騎兵ボトムス」  
今、再び考えるATの“リアル”

『機動戦士ガンダム』  
40周年記念特集

- ・機動戦士ガンダムNT
- ・コトギアス 逆逆のルルーシュ
- ・荒野のコトフキ飛行艦
- ・INTERVIEWS  
福井晴敏 森田繁 海老川兼武 他



## グレートメカニックG 2018 WINTER

A4サイズ 定価1,200円+税

時代を切り開いた  
平成はしめのガンダム作品たち  
機動戦士ガンダムF91 &  
機動戦士ガンダム0083  
STARDUST MEMORY

今もう一度見る  
機甲戦記トラクナー

- ・機動戦士ガンダムNT
- ・荒野のコトフキ飛行艦
- ・新伝サムライルーパー
- ・INTERVIEWS  
大河原邦男 吉沢俊一 岡本英郎 他



## グレートメカニックG 2018 AUTUMN

A4サイズ 定価1,000円+税

今もう一度見る  
超時空要塞マクロス  
TVシリーズ

30周年! 魔神英雄伝ワタル

- ・機動戦士ガンダムNT
- ・ガンダムビルドバイパーズ
- ・コトギアス 逆逆のルルーシュ  
劇場3部作
- ・新幹線変形ロボ シンカリオン
- ・鬼神機「ビンドラー」
- ・フルメタル・パニック! Invisible Victory
- ・ゾイドワイルド
- ・INTERVIEWS  
河森正治 宮武一貴 松崎健一  
広井王子 福井晴敏 大塚晃一 他



バックナンバーをご希望の方は、  
お近くの書店にご注文ください。

## 双葉社

〒162-8540 東京都新宿区東五軒町3-28  
☎03-5261-4818 (営業) <http://www.futabasha.co.jp/>  
※双葉社の書籍・コミック・ムックが買えます。

※書店・HP以外に、電話・FAX・はがきでもご購入いただけます。  
ブックサービス (営業時間 9~18時)  
☎0120-29-9625 (携帯電話も可)  
☎0120-29-9635  
いずれの場合も「社名(双葉社)、タイトル、購入冊数、  
定価および住所、氏名、電話番号」をお知らせください。



© 創通・サンライズ

## NEXT ISSUE

次号は

# 2019年12月18日

## 発売予定です!

グレートメカニックGは年4回(3月、6月、9月、12月の中旬)発売です。

編集 飯田幸夫(オフィスB)  
豊村保行(オフィスB)  
橋本あゆみ(オフィスB)  
旭和則(双葉社)

デザイン 岡本浩樹(water\_planet)

表紙・本文イラスト 森下直規

執筆 河合宏之  
星★優介  
南波健一郎  
市ヶ谷ハジメ  
やすゆきゆたか  
河原よしえ  
慶津亮太

協力・監修各社  
有アームック  
株グ・トスマイルカンパニー  
株神戸新聞社  
株サテライト  
株産経デジタル  
株サンライズ  
株SUNRISE BEYOND  
株小学館ミュージック&デジタルエンタテインメント  
株創通  
株TBSテレビ

**グレートメカニックG**  
2019 AUTUMN

2019年9月18日発行

編集人 二之宮隆  
発行人 島野浩二  
発行所 株式会社双葉社  
〒162-8540  
東京都新宿区東五軒町3-28  
営業 ☎03-5261-4818  
編集 ☎03-5261-4869  
<http://www.futabasha.co.jp/>  
(双葉社の書籍・コミック・ムックが買えます)  
印刷所 三晃印刷株式会社

株タカトミー  
株ハセガワ  
株バンダイ  
株バンダイナムコエンターテインメント  
株BANDAI SPIRITS  
株関市美術館  
株フロンティアワークス  
株ホビージャパン  
株ミカサ

※落丁・乱丁の場合は送料別で再発行をお受けいただけます。「製作部」までにお送りください。ただし、古書店で購入したものに限りは再発行できません。☎03-5261-4869(製作部)または各のコールセンター。デジタル化等の取組で、配付は著作権法上の例外を除き禁止されています。本書を代行編集者の同意なく複製してスクリーンやデジタル化することは、たとえ個人や家庭内での利用でも著作権法違反です。

© FUTABASHA 2019 Printed in Japan

# hexa Ride

+ 脚本：Linda Linn，编剧：Linda Linn，导演：Linda Linn，制片人：Linda Linn，监制：Linda Linn，制作公司：Linda Linn



# バレットメカニクス

## Great Mechanics G

2019 AUTUMN

30周年!  
魔動王グランゾート

ガンダムビルドタイパーズRe:RISE  
機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ ウルズバント  
劇場版「ガンダムGのレコンギスタ」【行け!コア・ファイター】  
「ガールズ&パンツァー」最終章 第2話  
新特撮変形ロボ シンカリオン

interviews

大河原邦男  
河森正治  
ほか

# モビルスーツ 40

ガンダムシリーズにおける  
モビルスーツの意義と現在

© 富田・サンノ

バレットメカニクス

未知なる4D体験へ！  
パンツァー・フォー！



ガールズ&  
パンツァー  
最終章  
GIRLS und PANZER das FINALE

4D MX 4D  
MOTION EX. EXPERIENCE

10月11日(金) 劇場上映!

4D~第1話+第2話~

公式HP: <http://girls-und-panzer-final.jp/> 1234Twitter! @gerupan  
株式会社 バンダイナムコエンターテインメント

著作権©MCOX  
グレートイカ・ウ・C. 2019 AUTUMN  
2019年9月18日発行  
発行所 光栄社  
定価: 本体1200円 + 税  
雑誌63982-94  
Printed in Japan © Futabasha 2019

ISBN978-4-575-46517-4  
C9476 ¥1200E



9784575465174



1929476012005